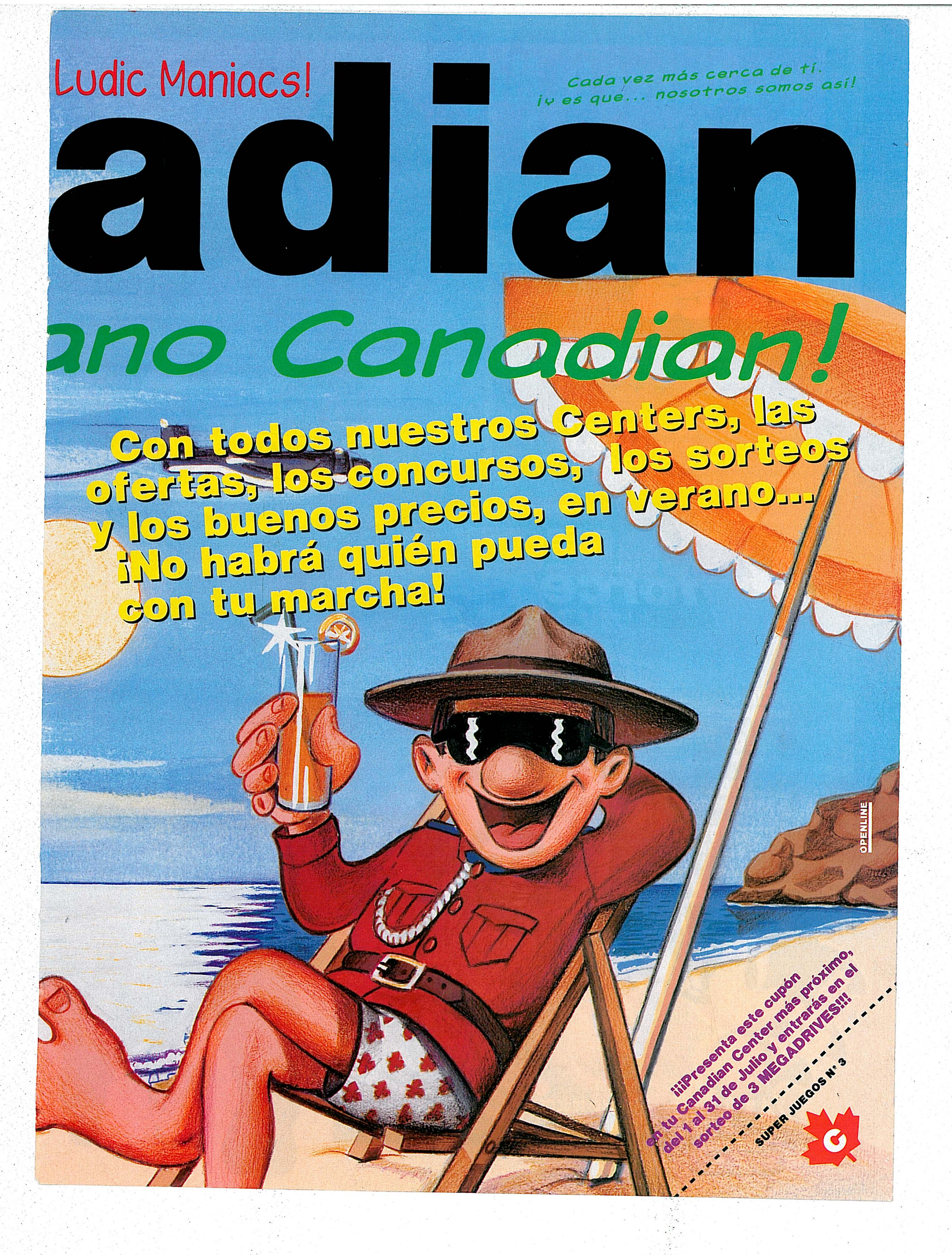


Número 3 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos
SEGA
PRIMAVERA
MEGA DOSSIERS
Kid Chamaleon
para MegaDrive
Strider
para Master System
Wonderboy V
para MegaDrive (2ª parte)
Previews
Terminator
Super Mónaco G.P.
Chuck Rock
The Simpsons
Zapping
Olympic Gold
Devilish
Aerial Assault
Batman
00003
8 414090 116817
Y además...
NOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS
¡¡ Gratis !!
MEGAPOSTER
WONDERBOY
V


ELEGIDOS PA
SPORT
SEGA
Master System
OLYMPIC GOLD
Barcelona'92
© 1988 COOB'92 S.A. TM
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
COPYRIGHT ©1988, COOB '92™
* With the kind permission of the COOB '92, SA.*
Coca-Cola
Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.
CHAMPIONS
THE OFFICIAL FOOTBALL GA
OF UEFA '92
SEGA
Master System
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.
¡ Empieza la cuenta atrás ! La gloria Olímpica llama a tu consola.
¡ No la defraudes !.
Prepara tus músculos para experimentar la más alta competición Olímpica en siete modalidades repartidas entre atletismo y natación.
¡ Corre a colgarte unas medallas ! El triunfo está en los que se mojan.
Reserva bien tus fuerzas. Llega la hora de la verdad.
© 1987 UEFA
THE OFFICIAL GAME OF
UEFA 92
Ha llegado el
Campeón.
¡Calienta en la
contra los mejo
el '92.
Regatea y pas
llenos de barro
cespedes. Tu elij
Siente la pasión
Las mieles del tr
Barcelona'92
Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92
Unitros S.A.


RA LA GLORIA
S of EUROPE™
ME
THE OFFICIAL GAME OF
UEFA 92
© 1987 UEFA
SEGA
Master System™
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON
WIMBLEDON
Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon
Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter
momento de convertirte en
anda! Prepárate para jugartela
s equipos de futbol europeo en
en profundidad en campos
o en el más perfecto de los
s.
del gol. La euforia del público.
unfo. ¡Juega a ganador!
¡ Sólo puede quedar uno ! No hay sitio para la suerte.
Empuña tu PAD-Raqueta y sube a la red para arrasar al contrario.
Practica cuatro excitantes campeonatos en todas sus modalidades.
Singles y Dobles te someterán a su pressing total para sacarte del campo.
¡ Hazle un globo a tu mejor amigo ! Sácalo de la pista.
El triunfo está en bandeja.
UEFA FINALS
SVERIGE
ESPANA
ROMINIA
KYPROS
JUGOSLAVIJA
DEUTSCHLAND
NEDERLAND
ENGLAND
Vive una Aventura
SEGA


Ludic Maniacs!
Cada vez más cerca de tí.
¡y es que... nosotros somos así!
adian
ano Canadian!
Con todos nuestros Centers, las ofertas, los concursos, los sorteos y los buenos precios, en verano...
¡No habrá quién pueda con tu marcha!
OPENLINE
¡¡¡Presenta este cupón
en tu Canadian Center más próximo,
del 1 al 31 de Julio y entrarás en el
sorteo de 3 MEGADRIVES!!!
SUPER JUEGOS Nº 3



¿Ya tienes tu Mega Camiseta?
consíguela con
MEGA force
Suscríbete hoy mismo a la única revista exclusiva de los juegos SEGA, con todos los trucos, novedades e informaciones de la más rabiosa actualidad que puedas imaginar, y consigue una fantástica camiseta Mega Force, totalmente GRATIS... y, esto sólo es el principio!
Envía la tarjeta adjunta a esta revista, recibirás tu camiseta MEGA FORCE totalmente GRATIS, junto al primer ejemplar de tu suscripción.
Número 2 • Año 1 • P.V.P. 350 Ptas.
MEGA force
la revista de los juegos
MEGA DOSSIERS
Wonderboy 5
para MegaDrive
Shadow Dancer
para MegaDrive
Kenseiden
para Master System
James Pond 2
para MegaDrive (2ª Parte)
Y además...
NOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS
¡¡ Gratis !!
MEGAPOSTER
STREETS OF Rage
MEGA force
© Design Xavier Clares para MEGA FORCE, 1992

ESTE MES...



Calor y vacaciones, esa es la situación ideal para disfrutar de los más apasionantes juegos de tu Sega. Nada de carbonizarse durmiendo al sol como un lagarto o pasar todo el día en el agua cual verde sapo; lánzate sobre estas páginas y descubrirás una interesante combinación de diversión y acción.

Para que te hagas una idea, te adelanto que encontrarás más de 20 páginas dedicadas al increíble Kid Chamaleon y un reportaje sobre la fascinante Mega CD. Además, te dedicamos una página para que participes votando a tus juegos favoritos o enviándonos dibujos, comentarios y trucos. Su nombre: "En Espera".

Hasta la próxima y... ¡anima tu verano con MEGAFORCE!

Sonic

MEGADOSSIERS

MegaDrive
Kid Chameleon 13

Master System
Strider 52

MegaDrive
Wonderboy V, 2ª Parte 74

PREVIEWS

The Simpson's vs the Space Mutans 36
Ayrton Senna's Super Monaco GP II 37
Terminator 2 38
Chuck Rock 39
Paper Boy 39
Klax 40
Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing 40
Dragons Fury 41
Marble Madness 41

ZAPPING

Olympic Gold 68
Wonderboy III 69
Aerial Assault 70
Batman 71
David Robinson's Supreme Court 72
Super Space Invader 73
Devilish 74

SECCIONES

MegaNoticias 8
El Tablón de Sonic 13
El Pantallazo 42
Los secretos del Maestro Sega 64
Hit Parade 84
En Espera 86
El Correo de Sonic 88

CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala.


Aburrido


Entretenido


Bien


Súper


Genial

Director:
Ignacio Rodríguez

Coordinador editorial:
Jesús Lázaro

Redactores y colaboradores:
Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández

Diseño:
Yves Rainaud y J.Lázaro

Portada:
Xavier Clares

Autoedición:
Mario Ruiz

Ilustraciones:
Alain Bertrand

Redacción y Administración:
C/ Miguel Angel, 1 dpdo.
28010 Madrid
Tel. (91) 308 40 63
Fax (91) 308 37 27

Redacción en Barcelona:
Viladomat, 271-273
entlo. 2ª esc. dcha.
08029 Barcelona
Tel. (93) 419 92 78

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª
08006 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93
Fax (93) 434 03 87

Director de publicidad:
José González Voces

Producción:
ArtiBox
Viladomat 271
08029 Barcelona

Suscripciones:
G+J España, S.A.
Marqués de Villamagna 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578 03 75
Fax (91) 575 28 17

Distribución:
COEDIS, S.A.
Molins de Rey (Barcelona)
Tel. (93) 680 03 60

Imprime:
Rotocayfo

MEGAFORCE es una publicación de:
Ed. Primavera S.A.
C/ Miguel Angel, 1 dpdo.
28010 Madrid
Tel. (91) 308 40 63

Depósito legal: B-17380-92

Consejero Delegado:
Raymond Cohen
Director General:
Luis Martínez Ruiz



Desarrollada en colaboración con JVC

Aparece la nueva WonderMega



La WonderMega tiene un aspecto impresionante.

Acaba de aparecer la WorderMega, una súperconsola que Sega ha desarrollado en colaboración con JVC.

La WonderMega toma como base una Mega Drive, lo que permite el uso de los cartuchos tradicionales de la MegaDrivepero, pero además tiene incorporado un lector de CD-ROM. Este dispositivo puede trabajar como un reproductor de compact disc e, incluso, puede comportarse como un pequeño lector de vídeo-discos.

Sus excelencias son muchas, como por ejemplo que utiliza tecnología de 16/32 bits, con lo que la velocidad a la que se desarrollarán los juegos será impresionante. Además, sonido y calidad de imagen se han mejorado considerablemente, obteniendo unos resultados realmente sorprendentes. Por el momento, no está prevista su comercialización en nuestro país.

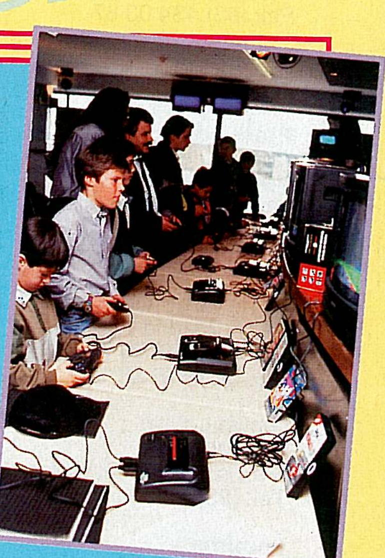
Sega patrocina la UEFA´92

Sega ha decidido convertirse en patrocinador de la copa de la UEFA´92. Esto significa que el nombre de Sega aparecerá con cierta frecuencia en los partidos televisados. Además, están previstos algunos shows que comprenderán apariciones especiales de Sega por la pequeña pantalla.

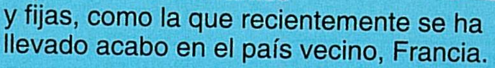
Así, que engánchate a tu consola, inserta Champions Of Europe y prepárate para decidir quién será el campeón de la copa de UEFA´92.



Cita con los juegos



Los directivos de Sega se han propuesto conseguir que nadie desconozca cuáles son los juegos que existen para cada una de sus consolas. Para ello, Sega está organizando exposiciones itinerantes y fijas, como la que recientemente se ha llevado acabo en el país vecino, Francia.



Allí, un tren se ha encargado de acercar todas la maravillas de las consolas y juegos SEGA a los chavales de todos los rincones del país, permitiéndoles no sólo ver, sino también jugar con los títulos más famosos.

Algo similar, aunque esta vez sin tren, se podrá ver en Barcelona con motivo de la celebración de los Juegos Olímpicos del 92. Así que si tienes la suerte de poder asistir, no olvides pasar por la exposición de SEGA

Videojuegos de cine

Sega y Sony han llegado a un acuerdo para crear vídeojuegos basados en películas conocidas en todo el mundo. Se trata de juegos en compact disc destinados al nuevo sistema Mega CD para la consola Mega Drive, que tendrán como ventajas la alta definición, la animación y los más de 500 colores, además de un sonido estéreo que permitirá oír la voz de los actores en nuestra consola.

Los primeros títulos fruto de este acuerdo se podrán a la venta en tornoa las navidades y se distribuirán a través de Sony Imagesoft. Para no dejar a nadie sin disfrutar de ellos, los juegos podrán correr también sobre la Game Gear, pero perderán la calidad del CD.



Para hacer realizada este proyecto ambas compañías están creando centros de desarrollo de alto nivel especializados en la producción de videojuegos. Este es el caso del Sega Multimedia Studio, laboratorio de investigación donde trabajan equipos de artistas, músicos y programadores. Por su parte Sony también está preparando un centro de trabajo similar llamado Play Station.

Aunque aún es pronto para hablar ya de títulos, diversas informaciones recibidas apuntan que con muchas posibilidades los primeros juegos que surjan de este acuerdo serán "Indiana Jones" y "Batman", ambos basados en las conocidas películas de igual nombre.

Mega CD
El juego digital

Si la Mega Drive rompió con todo lo conocido cuando apareció, ahora es difícil saber que puede pasar con lo último de Sega, el revolucionario Mega CD.

En este apasionante mundo de los juegos, los avances se suceden de forma vertiginosa: avances en la calidad gráfica, en la velocidad, en el sonido...

Tras el verano, Sega nos sorprenderá con un periférico que amplía enormemente las posibilidades de la consola Mega Drive de 16 bits; se trata del sistema Mega CD, que reproduce juegos grabados en un disco compacto (CD-ROM) mediante haz láser.



La primera ventaja que se obtiene de su uso es la velocidad con que puedes jugar; el Mega CD lleva su propio procesador (un Motorola 68000) de 12,5 MHz, junto con una memoria de 6 Mb (para cargar el juego a memoria y así hacer menos accesos al CD-ROM) y una memoria de apoyo de 64 Kb (que acelera el proceso de las instrucciones). Además, los tiempos de lectura del disco se ha conseguido reducir a 0,7 segundos.

Otra gran ventaja es, sin duda, la calidad del sonido que se consigue a través de ocho canales, cada uno gestionado por su propio generador de sonido PCM. Cualquiera que haya escuchado un compact disc sabe la diferencia que hay entre el sonido digital y otros sonidos convencionles, y puede imaginarse cómo se oirán las bandas sonoras que ha incluido Sega en sus juegos.

Pero aún hay más. El Mega CD conectado a la Mega Drive abre la posibilidad de hacer efectos especiales en el juego: rotación y ampliación de los escenarios y de los sprites, gracias a un coprocesador matemático y una serie de circuitos y software especiales. La animación es otra de las sorpresas del sistema: puede reproducir hasta 15 imágenes por segundo y procesar dibujos animados para usarlos en juegos de aventuras. Y, para colmo, puede leer discos compactos de música de 8 ó 12 centímetros, la reproducción de discos CD+G (Compact Disc + Gráficos) que incluyen sonidos, gráficos y texto.

Y lo más importante: los juegos que estarán disponibles para Mega CD. Sega ya tiene a punto títulos como: Batman, Dragon's Lair, MoonWalker II, Rise of the Dragon, Sim Earth y el gran Sonic 2, por ejemplo). El precio (aún sin confirmar) no superará



las 39.000 pesetas, incluyendo un CD-ROM de demostración y otro con dos juegos. Habrá que esperar a que pase el verano para ver esta maravilla. ■

Ganadores del concurso "*El Pantallazo*"

Como todos sabéis "El Pantallazo" es un concurso que pone a prueba vuestros conocimientos de los juegos Sega. Para participar sólo tenéis que seguir sus instrucciones. Aquí va la lista de ganadores del concurso "El Pantallazo" del número 1 de MEGAFORCE, con sus correspondientes premios:

Consola Mega Drive:
Ramón Sánchez Casas (Madrid)

Consola Master System:
Javier Lodita Miranda (Cádiz)

Consola Game Gear:
Jesús Jerez Fuentes (Pineda de Mar)

Juego Sega:
José Fernando López Arjona (Madrid)
Jesús García Lázaro (Calatayud)
Antonio Espert Rehues (Buñol)
Agustín Ibáñez García (Madrid)
Noel García Alvárez (Barcelona)
Javier Cano (Murcia)
Sergio Faon Marín (Zaragoza)
Carlos San José Pilar (Madrid)
Alberto García Alfonso (Barcelona)
Antonio Villas Gallego (Logroño)
Jordi Puente Martínez (Barcelona)
Manuel Jiménez Sánchez (Toledo)
Juan Ballester Solar (Barcelona)
Jonathan Zafra Marín (Barcelona)
José Velasco Múñoz (Barcelona)
Sergio Munesa Hidalgo (Barcelona)
Julio Megía Navarro (Barcelona)

Muchas felicidades a todos los afortunados.

Concurso Sonic-Canadian

El pasado sábado 30 de mayo tuvo lugar en los Canadian Center la fase final del concurso para Sonicmaniacos desarrollada con el juego Sonic. En ella participaban los representantes de Madrid, Alicante, Móstoles, Palma, Lleida, Barcelona y Manresa y se celebraba la gran final simultáneamente a las 18 horas del sábado, contando con la presencia de los medios de comunicación del sector y del director general de Sega Consumers Products en España, Francisco Pastor, que siguió las incidencias del concurso desde Canadian Center Madrid.

A la hora en punto, y durante cinco minutos de tensión e incertidumbre, ocho vídeoadictos lucharon contra el crono con el fin de alcanzar la mayor puntuación posible frente al Sonic con una consola Megadrive de Sega.

Al fin un vencedor inesperado, Abel Vascuñana Pons, representante de Lleida, que no entraba entre los posibles candidatos al título, se imponía con absoluta claridad. A muchos les habían traicionado los nervios en el último momento.

En la central de datos de Canadian en Barcelona se facilitaba así la siguiente clasificación final:

1- Abel Vascuñana Pons	192.400	Lleida
2- Daniel Blázquez Galán	161.760	Madrid
3- Juan Alberto Garrido Martínez	155.330	Manresa
4- Ramón Montís Sánchez	131.820	Palma
5- Braulio Castro González	106.740	Alicante
6- Julián Guerrero Baños	102.230	Barcelona
7- Jesús Menchen Gil	98.730	Móstoles
8- Raúl Ramón de Antoni	44.620	Barcelona-Gracia



Abel Vascuñana, vencedor de la competición Canadian.

Los premios, con novedades que fueron dadas a conocer al final del torneo por Francisco Pastor, convirtieron las respectivas sedes del concurso en un auténtico lugar de fiesta.

Para el campeón el gran premio era múltiple: viaje a Londres donde participará, como representante de España, en el Campeonato Internacional de Sega que se celebrará en Wembley; asistencia al concierto de Michael Jakson en Londres; viaje a Barcelona con asistencia a los Juegos Olímpicos y... por supuesto, durante doce meses podrá disfrutar de todos los juegos que edite Sega. ¿Se imaginan lo que puede obtener si alcanza la victoria en Wembley, emulando al Barça en su reciente doble triunfo?

El segundo premio consiste en una suscripción durante seis meses a todos los juegos de Sega. Le sigue el tercer premio, al que corresponde una Game Gear, y por detrás de éste se encuentran ya los demás premios de consolación, que son también material de Sega.

El resultado de este primer concurso de Sega Maniacos en España ha sido una auténtica fiesta de la compañía en los Canadian Center. Ahora sólo falta desear lo mejor para Abel y... ¡Suerte al campeón en Wembley!

EL TABLON DE SONIC

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón. Para ponerse en contacto con una persona que haya insertado un anuncio deberá solicitarse por carta al propio "Tablón de Sonic" indicando siempre la referencia del anuncio.

CONTACTOS

Me gustaría contactar con gente que posea una Megadrive o Master System para intercambiar trucos, información, etc.
Albert Gaspe Maynou
Barcelona
Ref. C01

A mí todos los poseedores de una Master System, os habla el Club Sega M.S., si quieres pertenecer escríbenos al Club Sega M.S, en la dirección del firmante. Hasta pronto.
Angel Gómez Valencia
Madrid
Ref. C02

Me gustaría contactar con Sega-adictos como yo para cambiar juegos temporales e ideas y también para hacer amistad y divertirnos.
Juan Antonio Gómez del Pulgar Alcaide
Madrid
Ref. C03

¡Hola! Me gustaría entrar en contacto con amigos-as que tengan la vídeo consola Master System y si puede ser que vivan cerca de donde yo vivo en Ripollet. Soy un poco más mayor pero me encantan los vídeo juegos.
Rafael Angel Campaña Lozano
Barcelona
Ref. C04

Quisiera contactar con usuarios de Master System en Valencia, a ser posible. Teléfono (96) 3853417.
Carlos Iván Alvárez Moreno
Valencia
Ref. C05

INTERCAMBIOS

Cambio juegos Spiderman y Golden Axe, para Mega Drive, incluso pago la diferencia si el tuyo es mejor o novedad.
Ramón Sánchez Casas
Madrid
Ref. I01

¿Quién quiere cambiarme dos super juegos como son Mercs y Submarine Attack?
Emilio Morales Borjas
Jerez
Ref. I02

Desearía intercambiar el juego Shadow Dancer por el Asterix. También lo vendo. Precio razonable.
Juan José Lenguasco Gil
Almería
Ref. I03

Tengo "Streets of rage" (Nuevo) en Megadrive y lo cambiaría por el "Street Smart" también Megadrive. Sólo Valencia Capital.
José Chirivella La cruz
Valencia
Ref. I04

Spiderman: quiero cambiarlo por Kid Chameleon. Fantasía: quiero cambiarlo por Streets of Rage.
Néstor Carreras Nelrera
Barcelona
Ref. I05

Querría cambiar el videojuego Spiderman por alguno de estos: Sonic, Mickey Mouse, Indiana Jones, Shadow of the beast, Double Dragon y Running Battle (de la Master System).
Ruden Piñal Lopez
Madrid
Ref. I06

VENTAS/COMPRAS

Vendo urgentemente una consola Sega Master System II, con 3 juegos, 2 mandos y los adaptadores a red y a T.V. por 13.000 pesetas.
Sergio Palacios Carrillo
Zeneta
Ref. VC01

Vendo consola Game Gear, 5 juegos, lupa un mes de uso. Vendo por comprarme una Megadrive. Está completamente nueva, 28.000 ptas. Una buena oportunidad.
Juan Carlos Martínez Rodríguez
Valladolid
Ref. VC02

Vendo Game Gear con convertidor para Master System, lupa y tres juegos (dos para la Game y uno para la Master). Todo por solo 22.000 ptas.
David Jorda Clemente
Barcelona
Ref. VC03

Vendo juego Ninja-Gaiden en perfecto estado por 4.000 ptas. o juego Put&Putter por 3.000. Todo el lote por el módico precio de 6.500 Pts.
José Quirosa García Boente
Orense
Ref. VC04

Intercambio y vendo juegos de Master System y Game Gear a ser posible. Estoy interesado en el Joe Montana de Game Gear y en el Heavywehit champ de Master System.
Manuel Ramírez Alonso
Madrid
Ref. VC05

Vendo Sonic para Game Gear por 3.000 pas.
Ricard Rull i Rodríguez
Barcelona
Ref. VC06

Rellena este cupón con letra de imprenta y envíalo a:
MEGA FORCE - El Tablón de Sonic Viladomat 271-273 entlo. 2ª, esc. dcha. 08029 Barcelona

☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear
☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

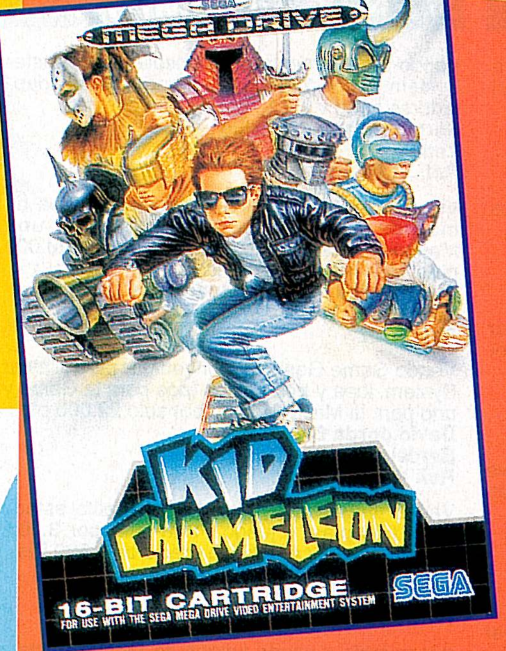
Texto:

Nombre:............ Apellidos:............ Edad:............
Dirección:............
Población:............ Ciudad:............ Código Postal:............

¿Eres suscriptor de Mega Foce? ☐ Si ☐No ¿Qué consola tienes? ☐Mega Drive ☐Master System ☐Game Gear

Nota: Sólo se publicarán en cada número aquellos cupones que tengan la marca del número anterior.
Los anuncios de los suscriptores de MEGA FORCE siempre tendrán preferencia sobre cualquier otro.

KidCha



INTRODUCCION

Los chavales se aburren. Pero en el Sur de California, un grupo de investigadores ha desarrollado una máquina revolucionaria que acabará con la apatía del verano. Se trata de una máquina de realidad virtual; su misión es proyectar hologramas que permiten a los jóvenes viajar en un mundo imaginario que se extiende desde Egipto a la época de las Cruzadas, sin moverse un solo metro. Sin embargo, hay un problema: las máquinas, aunque están más o menos perfeccionadas, terminan por estropearse un día u otro.

Nuestro amigo Kid se verá atrapado por el ordenador central, que no está dispuesto a devolverle la libertad a menos que Kid consiga atravesar todos los mundos que se encuentran en su programa. Y a tí te toca ayudarle a salir del programa, si no quieres verle vagar eternamente por este mundo imaginario. Más de mil ochocientas pantallas de juego te esperan; cientos de pasajes secretos y las diez transformaciones posibles te van a tener bastante ocupado. Y ahora... ¡Buena suerte!



EL SKATEBOARD
La velocidad y la ingravidez son sus aliados. Se eleva por los aires, lo que le permite alcanzar una tremenda velocidad, y puede dar media vuelta hasta poner los pies a la altura de las nubes, lo cual resula bastante práctico en algunas situaciones.



EL SAMURAI
El espíritu del guerrero japonés se encuentra ahora en Kid. No tiene ningún poder especial propiamente dicho; tiene simplemente una katana tan larga como para destruir a todos los enemigos que salgan a su paso.



EL TORNADO
Cuando Kid se transforma en tornado humano, puede alcanzar desde el aire lugares inaccesibles, puntos extras y jugosas bonificaciones... y echar mano de sus poderes para escapar de los habitantes del lugar, que no son precisamente muy acogedores.



LA APARICION
El arma que ahora tiene en sus manos no es el último grito en fusiles de impulsión satánica de Smith & Wesson. Pero es suficiente para hacer aparecer bloques escondidos con diversos bonos.

ameleon



LAS TRANSFORMACIONES DE KID



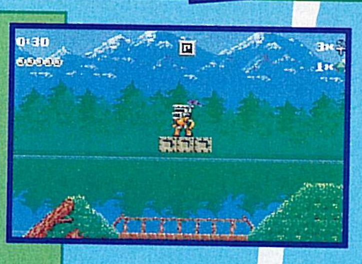
KID
Es su estado primario, en el que puede saltar, andar y correr. Para vencer a sus enemigos sólo tiene un medio: saltar sobre ellos una o dos veces, según el adversario.

EL TANQUE
Es uno de sus estados más fuertes, con el que no hay cuartel. Dispara sobre cualquier persona con intenciones dudosas, utilizando como proyectil los cráneos de todos los enemigos que exterminó en sus batallas. Muy delicado, ¿verdad?





EL CABALLERO
Rústico, pero con una fuerza descomunal. Si salta sobre un bloque de piedra, atención: explota, se deshace y por fin desaparece. Una sola de sus patadas y... adiós al dolor de cabeza. Puede también trepar por las paredes, como buen caballero de la Edad Media.



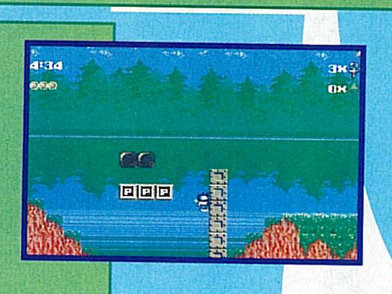
EL RINOCERONTE
Cuidado con él. Cualquier bloque que se encuentre en su camino queda pulverizado; sea lo que sea, muro o enemigo, la destrucción es segura.

JASON
Es el asesino psicópata y sangriento de la película Viernes 13. Lleva un hacha que usa como máquina rebanadora: uno o dos golpes y adiós. Su arma es práctica, ya que es arrojadiza, así podrás atacar a los enemigos sin el riesgo de acercarte a ellos.

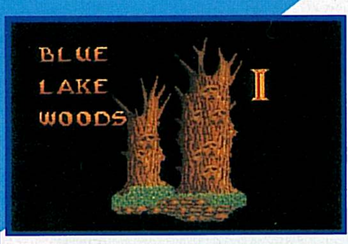


EL PODER DE LAS JOYAS
Según el nombre de las joyas que vayas recogiendo a lo largo del juego, podrás realizar un ataque especial dependiendo del personaje que estés usando (la foto muestra a Kid protegido con un escudo completo de cristal, muy útil para apartar a cualquier pesado).

LA MOSCA
Con una carcajada de ultratumba, Kid se transforma en el insecto que inspira la conocida película de ciencia ficción. Su tamaño es ideal para escabullirse entre las piernas de los adversarios, al tiempo que puede trepar y mantenerse pegada a las paredes.



BLUE LAKE WOODS 1





Al comienzo de la aventura, salta sobre los bloques de piedra que están encima de tu cabeza para coger los diamantes y un péndulo. Este último no te servirá para ver la hora, pero añadirá un poco de tiempo al contador.

Golpeando este bloque, recuperarás la armadura y el yelmo del caballero.



Después de este primer trayecto, ya puedes ir con calma a tocar la bandera para llegar al siguiente nivel.

BLUE LAKE WOODS 2



Al inicio de la segunda etapa, puedes recuperar el personaje del Samurai para calentar aún más los ánimos.



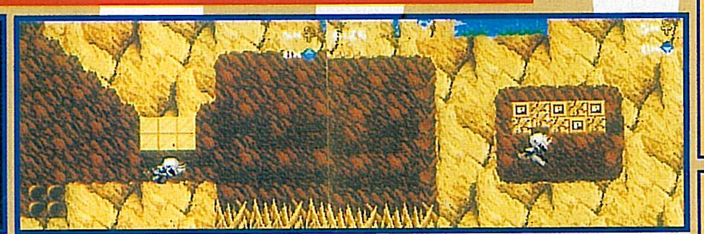
Un poco más allá llegas al pie de un muro infranqueable. No te impacientes y déjate caer simplemente al fondo del pozo; verás un pequeño pasadizo subterráneo que te conduce a un teletransportador que lleva a la superficie.



Una vez has regresado de tu retiro ermitaño, dirígete a los dos bloques de piedra y al saltar en el aire harás aparecer otros dos bloques que contienen una vida extra y un "continúa", que podrás usar para seguir jugando.

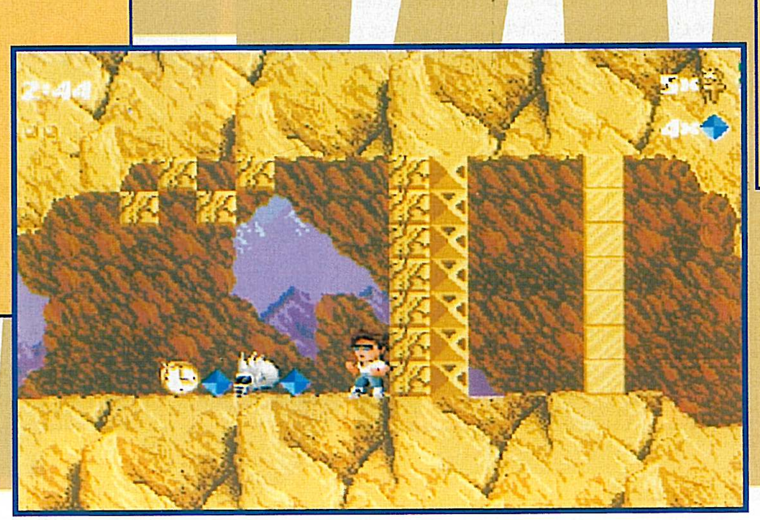
HIGHWATER PASS 1





Cuando lleves recorridas más o menos tres cuartas partes del nivel, encontrarás un muro de hielo; pulverízalo con el rinoceronte, da un gran salto y llegarás a una sala con una bonificación máxima. Toca enseguida la bandera que está en lo alto a la derecha.

Golpea los bloques que están encima de tí, de forma que liberes los diamantes y sobre todo el disfraz de rinoceronte, indispensable para derribar el muro que obstruye el pasadizo.



HIGHWATER PASS 2







Un poco más a la derecha, verás unas piedras colocadas bajo los bloques de bonos. Golpéalas y, como por encanto, se multiplicarán por tres con cada ataque, liberando también el acceso a los codiciados bonos.

Si vas hacia abajo, a la izquierda del punto de partida, caerás en un agujero que desemboca en una sala repleta de múltiples bonos.



Vuelve a salir del subterráneo y ve hacia arriba a la izquierda, para recoger varios bonos. La bandera se encuentra en la parte inferior a la derecha, pero en lugar de cambiar de nivel ahora ¿por qué no coges el transportador que está justo por debajo de los bonos? Te llevará a un lugar secreto.

Llegas a un lugar que "apesta" a bonos. Una vez que los has cogido todos, ve a coger el teletransportador, luego hacia abajo a la derecha y ¡a por el siguiente nivel!

UNDER SKULL MONTAIN 1

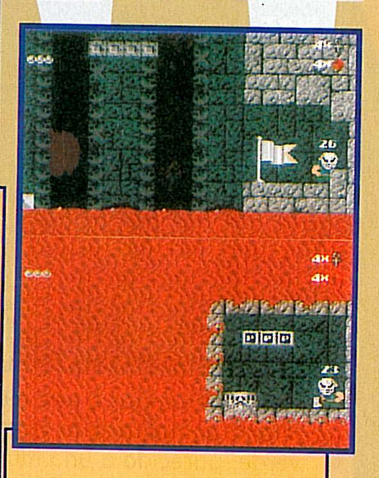




Golpea los bloques para convertirte en Jason, el asesino del hacha.



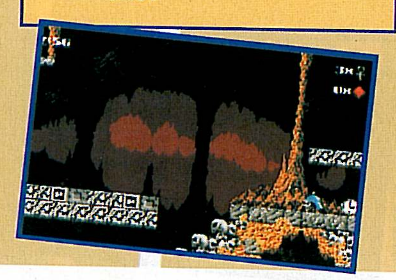
Descubrirás un muro a la derecha de este nivel. Atraviésalo y en un santiamén estarás de nuevo en una habitación que tiene bastantes bonos y un teletransportador.



Llegarás a una gran sala donde se encuentra, a la izquierda, la consabida bandera. No la cojas todavía, ya que detrás de ella hay un acceso a otra habitación llena de bonos.

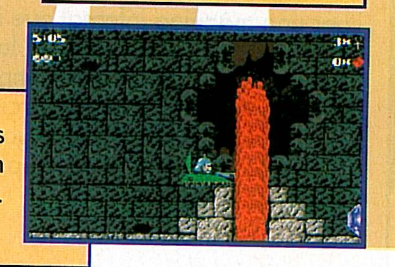
UNDER SKULL MONTAIN 1

Desde el principio puedes transformarte en tanque humano.





Según llegas a la base de la pantalla, deberás protegerte de las llamaradas, que amenazan con transformate en metal incandescente.



UNDER SKULL MONTAIN 3



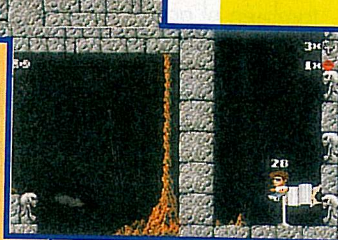




No quites el ojo a los hombres de fuego, ya que sólo se matan con algo contundente (cuchillo, etc), y cuidado al saltar sobre ellos, pues te quemarás los pies.

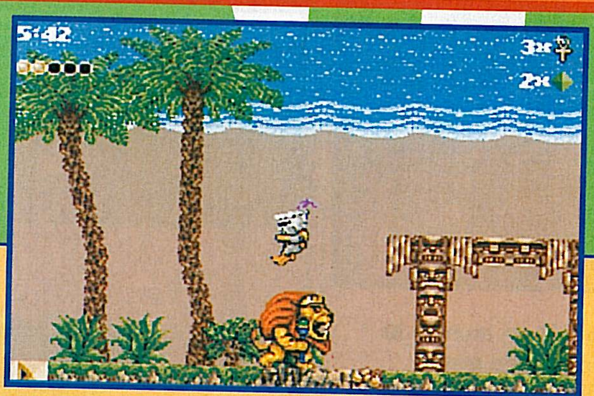
No pierdas de vista a un dragón que echa fuego (seguramente nunca has visto un dragón que eche otra cosa que no sea fuego... En realidad, lo más seguro es que nunca hayas visto ningún dragón), y podrás recuperar las opciones repartidas por el principio del nivel, y encontrar, en un bloque de arriba, el disfraz de Jason.



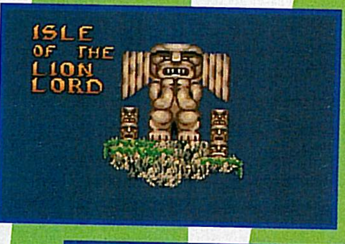


Salta sobre varias plataformas y coge todos los trozos de colores con S. Cuando tengas la última, lánzate contra el muro de la izquierda y... ¡sorpresa!, lo atravesarás. Llegarás a una habitación en la que los bonos abundan. Un poco más allá, hacia la izquierda, caerás en un hoyo que te conduce directamente a la bandera y, por tanto, a un nuevo nivel.

ISLE OF THE LION LORD









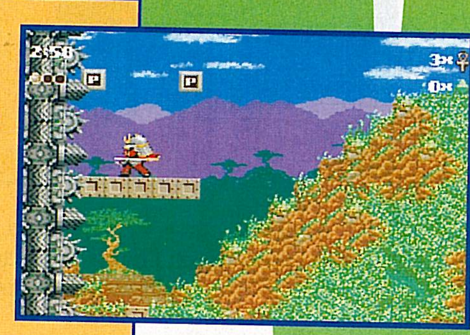
Desde que llegas a este mundo, un león gigante intenta complicarte la vida. Te lanzará una bola verde, parecida a una manzana, pero muy peligrosa. Salta cuatro o cinco veces sobre su cabeza, y el camino estará libre.

Después de vencer al rey de los animales, baja a una cueva donde encontrarás varios bonos y quizás algo peor: la muerte.

Al regresar de la cueva, tendrás aún que vencer a tres o cuatro leones antes de salir de este nivel, que más parece un zoo que otra cosa.

HILLS OF THE WARRIOR 1

Aquí no vas a poder parar ni un momento; es un nivel de hipervelocidad. Serás perseguido por una máquina infernal que intentará hacerte puré. No te dejes triturar por la máquina y ten mucho cuidado al mismo tiempo para esquivar las numerosas trampas esparcidas por todo el terreno. Una vez que has llegado al final del "maratón", toma la salida superior que te llevará a la bandera.

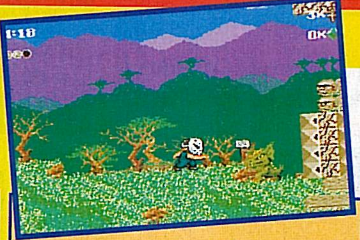




HILLS OF THE WARRIOR 2



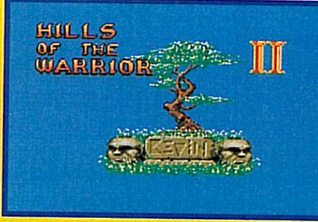
No, Jason, no es una niña lo que estás viendo, es sólo un péndulo.



Si destruyes los bloques, accederás a una sala que escondía muchos bonos.



Utiliza las ruedas para alcanzar los bloques de bonos.





Tienes dos posibilidades: ir hacia la derecha a tocar la bandera para cambiar inmediatamente de nivel, o bien dirigirte hacia el teletransportador para acceder a una pantalla especial.



Gira del todo a la derecha, recoge todos los bonos y déjate caer rápidamente en el agujero que está a la izquierda, para subir al teletransportador.

WINDY CITY

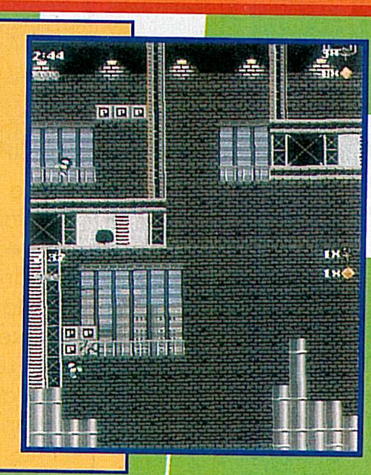


Atraviesa las paredes del edificio para completar el principio del nivel y no te calientes la cabeza buscando otro camino.

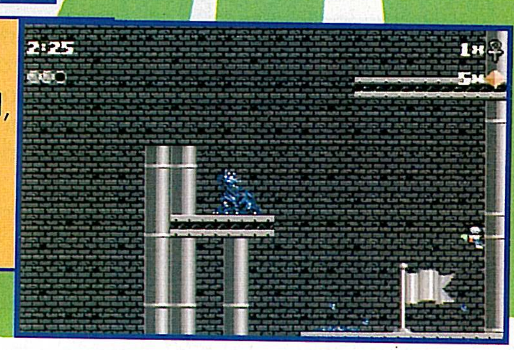


Cuando hayas terminado de jugar al "atraviesamuros", puedes dejarte caer en la boca de desagüe que conduce a la salida.

Desde el principio de esta etapa, puedes transformate en mosca e, inmediatamente después, bajar a lo largo de la pared para recoger los bonos que cuelgan del balcón.



Ya que eres una mosca, agárrate a las paredes para atravesar este nivel, y una vez has llegado a la bandera, salta con ímpetu sobre ella para transportarte.



THE CRYSTAL CRAGS 1



Puedes recoger una vida en esa especie de chimenea de hielo.



Al regresar a la entrada, puedes ir hacia varios túneles subterráneos.





Una vez llegado al final de este nivel, es posible tomar dos caminos. El primero lleva a un teletransportador que te hará regresar al principio del nivel (no parece muy buena solución), mientras que el segundo es un camino subterráneo que lleva hacia la bandera.

THE CRYSTAL CRAGS 2



Golpea los bonos que ves al principio del nivel para transformarte en samurai, y ve luego hacia los bloques de hielo para acceder a la cueva.



A la salida de la caverna te encuentras al aire libre. Salta de una plataforma a otra para atravesar el precipicio, pero no te confíes demasiado, ya que las plataformas son muy juguetonas, y aparecerán y desaparecerán de forma intermitente.



Un poco más allá podrás entrar en una cueva repleta de bonos que están esperando ser recogidos por tí.



Regresa de la cueva para pasar al nivel siguiente.

DRAGON SPIKE



Rompe los muros de ladrillo y así podrás acceder al túnel.



En la parte inferior del túnel, atraviesa el muro de la derecha y te encontrarás ante un montón de salas con bonos.



Gira a la derecha del túnel y hallarás el teletransportador.



Vas a parar al pie de una montaña impresionante. La elección está entre trepar a lo alto de la montaña para recoger una serie de bonos, o bien utilizar el teletransportador para llegar directamente a la cima, ahorrandote así todo el trabajo de ascender.



Ve saltando de rueda en rueda para alcanzar la base de este "mini Everest".



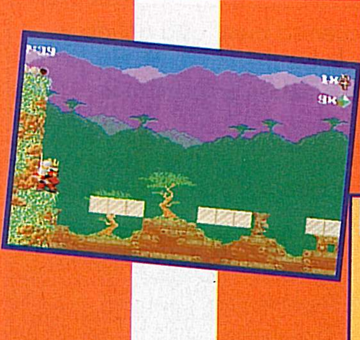
A la derecha descubrirás un teletransportador que te llevará hasta el corazón de la montaña.



Buscando por entre los pasajes subterráneos encontrarás una gran sala donde está la bandera de cambio de nivel.

HIDDEN CANYON







Déjate caer al fondo de lo que llaman una hondonada vegetal en la que se hallan diversos bonos.



Al fondo de ese valle podrás recoger numerosos elementos con puntos y atuendos para tu transformación.



Sube enseguida a grandes zancadas hacia el transportador de la derecha... ¡El tiempo vuela!

STORMWALK MOUNTAIN



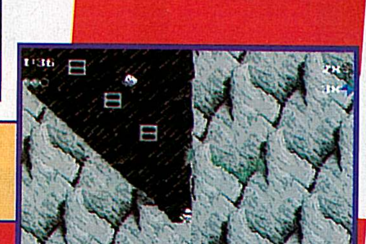
Empieza por la zona superior de una abrupta pendiente; coge todos los bonos y pon mucha atención al bajar, para no tocar los bloques de los que salen picos y que están diseminados por toda la pared.



Atravesarás un buen número de puentes abarrotados de bonos.



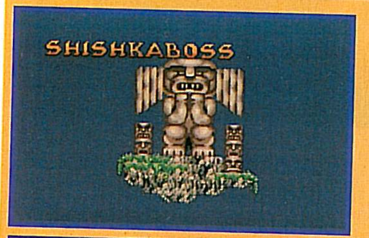
Atraviesa el muro de la derecha para que puedas llegar a...

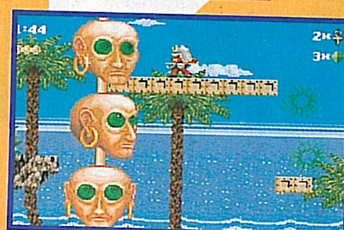




...la salida

SHISHKABOSS



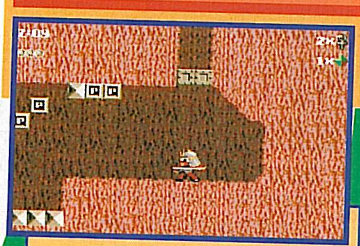




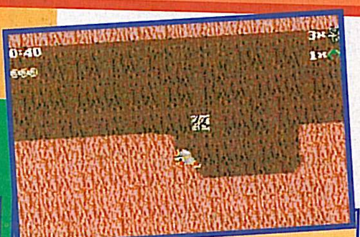
¡Ah, aquí está el primer "gran malo" o familiarmente, boss! Hallarás tres bonos con los disfraces de Jason, samurai y caballero. Si aún con ello no puedes vencerle, dedícate mejor a otro hobby que no sean videojuegos. Para conseguir el desánimo de este grupo de enemigos, salta sobre ellos o bien golpéales con tu arma. Pero desconfía de ellos, ya que son capaces de responder con unas bolas de color verde cuya explosión tendrá para tí fatales consecuencias.

Se diría que el malo no se encuentra bien; está pálido y parece tener una jaqueca que le ha dejado fuera de combate. La próxima vez quizás debas golpear más suavemente a la pobre bestia...

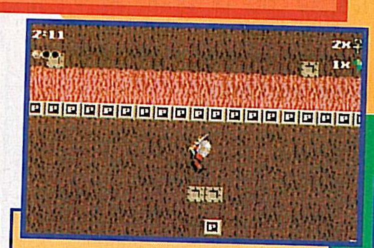
THE WISPERING WOODS 1



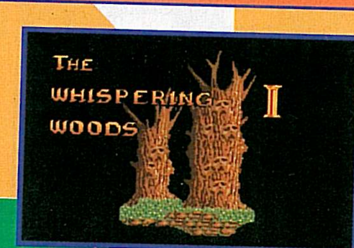
Déjate caer en el pozo. Una vez en el fondo hazte con todos los bonos que te ha reservado esta cavidad subterránea.

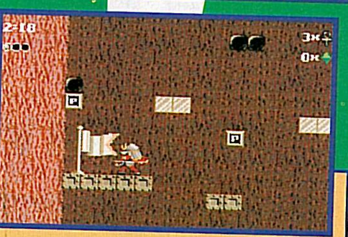


Pasa a través de este pasadizo secreto que te librará de caer en las trampas colocadas un poco más allá.



Has llegado a una sala que encierra un montón de bonificaciones. ¡Vaya botín!



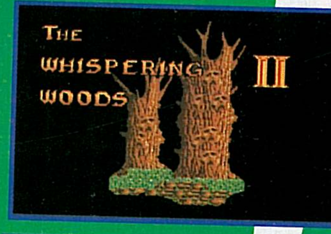


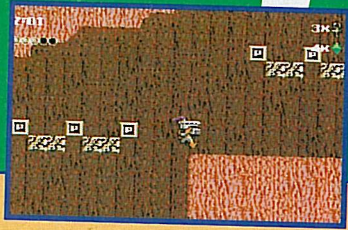
Con la recogida de bonos terminada, baja a la esquina de la izquierda para llegar hasta la bandera que te lleva al próximo nivel.

THE WISPERING WOODS 2

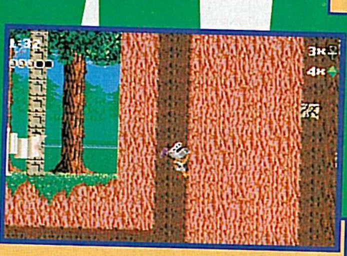


¡Vaya, el estandarte está a tu lado pero no puedes alcanzarlo por culpa del muro! Bueno, llegó la hora de hacer un poco de escalada. Cuando hayas llegado a lo alto, destruye los ladrillos que se encuentran a la izquierda, y así evitarás tener que atravesar una parte del recorrido que está llena de trampas.



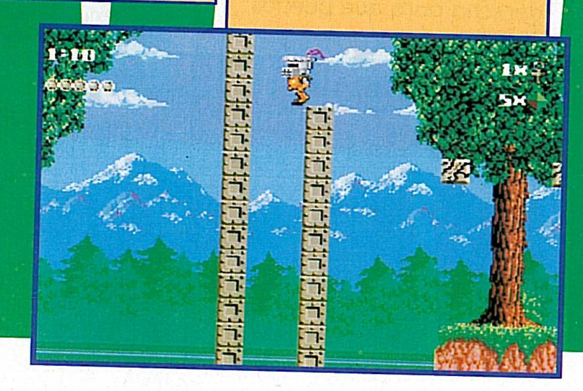


Ponte el atuendo de caballero para poder escalar las pendientes y recoger así todo lo que encuentres.

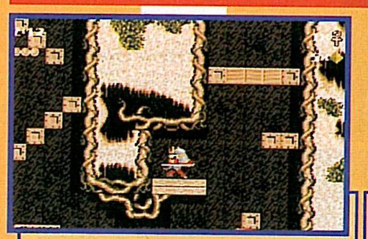


Otra vez tendrás que escalar el abrupto muro.

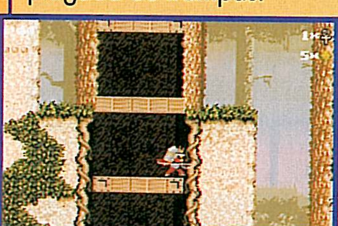
Ya has puesto a prueba tu pericia; ahora salta entre las dos vigas metálicas y caerás directamente encima de la bandera.



DEVIL'S MARSH 1

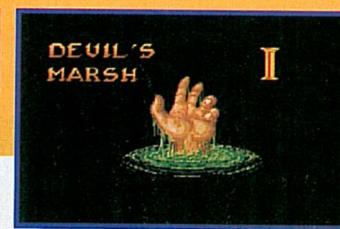


Una estupenda escalada te espera, y además está plagada de trampas.

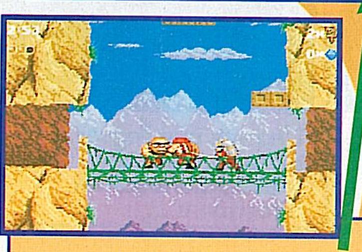




Sobre la mitad del nivel, descubrirás el teletransportador que te permitirá acceder a otras zonas del mismo nivel.



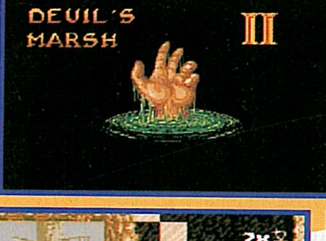
Date prisa en teletransportarte si no quieres que el óxido impregne tu bonita armadura.

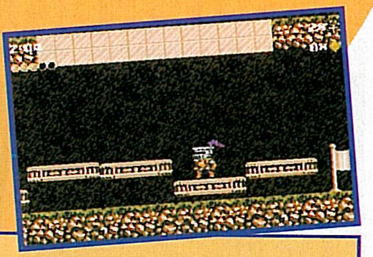




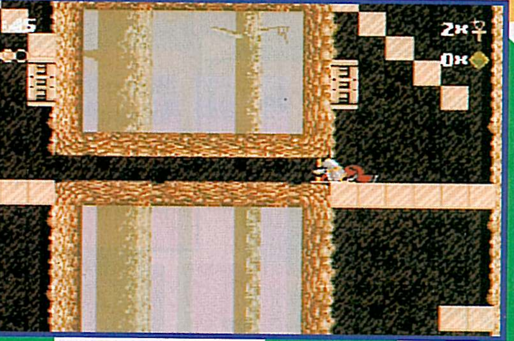
Salta sobre los dos extraños individuos y ponte enseguida a trepar para llegar al teletransportador, que se encuentra a dos o tres pantallas de aquí.

DEVIL'S MARSH 2





Pasa de una plataforma de hielo a otra y aprovecha también los montoncitos estrechos de tierra (ahora vas a ver lo que se puede llegar a sufrir si no guardas el debido equilibrio en un juego de este estilo). Presta mucha atención a las puertas que cierran las entradas, ya que están preparadas para aplastarte la cabeza. Fíjate bien en qué momento se tumban, para pasar sin problemas... Es sólo cuestión de coordinación.



Desciende hasta el extremo izquierdo de la pantalla y dirígete enseguida a la derecha para coger la bandera. No te fíes de las plataformas, te jugarán una mala pasada.

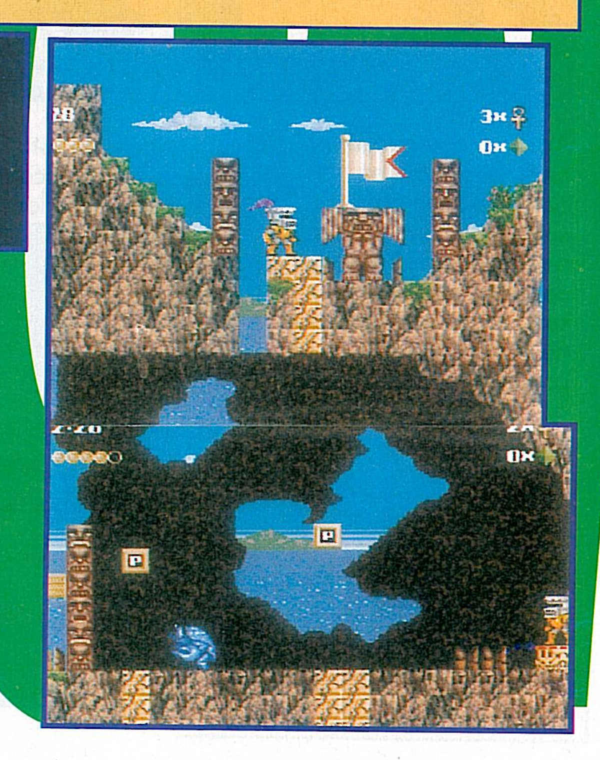
KNIGHT'S ISLE

Cuando llegues al final del nivel, verás un teletransportador; utilízalo y acabarás justamente encima de la pieza desde la que antes fuiste transportado. Allí encontrarás la bandera.

Ponte el disfraz de caballero, el único que puede atravesar los distintos bosques en los que los ventiladores amenazan con hacerte algunos arañazos de más.







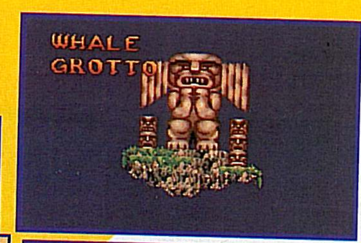
WHALE GROTTO



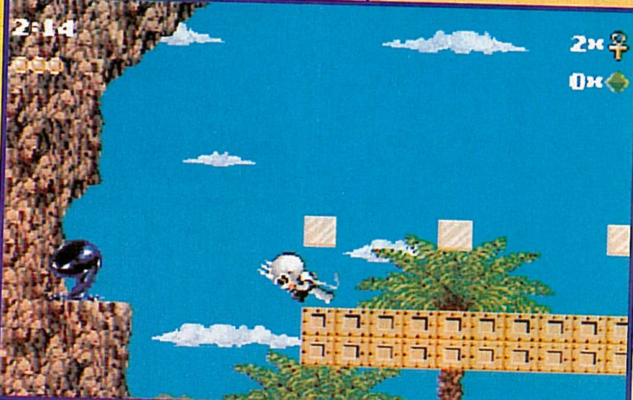
Aquí te encuentras con algo muy insólito: un caballero y una orca.



Una vez que llegues al extremo, coge el teletrasnportador en dirección a ...



... la bandera que está bajo el camino de hierro.

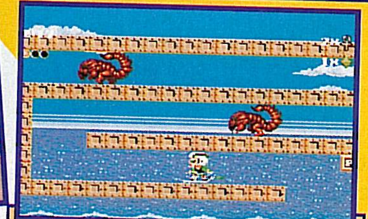


HOUERBOARD BEACH





Bien, un skateboard. Tomar prestado este medio de locomoción es, al menos, interesante, sobre todo cuando puede girar en el aire y volar boca abajo.

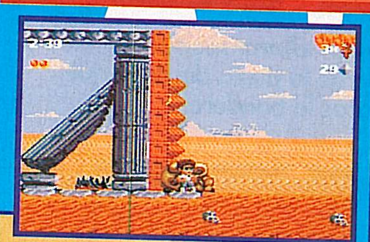


Busca la salida del laberinto de metal, pero ten cuidado con los escorpiones que pueden picarte.

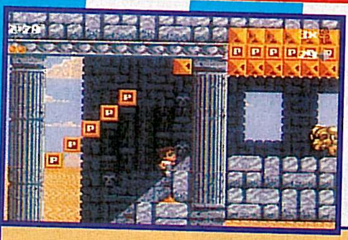


La banderá está encima de una serie de pinchos metálicos, de modo que da un buen salto.

PYRAMIDS OF PERIL



Apenas comenzado este nivel, dos enormes carneros intentan empujarte contra la pared repleta de pinchos de la derecha. Se prudente y salta enseguida para que no te traansformen en un colador.



Después de esta extenuante escalada, recoge todos los bonos.



Si te queda algo de tiempo, desciende al extremo izquierdo de la pantalla para tomar el teletransportador que te llevará a un escenario sin demasiado interés. Puedes evitarlo.

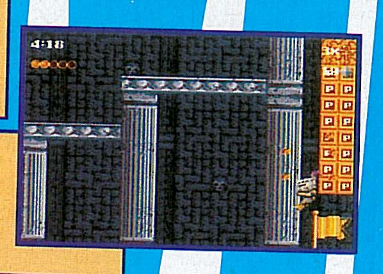
Un poco a la derecha, en la parte superior de la pantalla, atraviesas varias plataformas móviles. Ten cuidado de no escurrirte porque caerías sobre los pinchos de acero de los que sólo conseguirás un enorme agujero en el estómago.





Al final de esta travesía, agáchate y coge el pequeño túnel de tu derecha. Es la única forma de llegar a la bandera de un tirón.

Al acabar el túnel, puedes dejarte caer sobre la bandera.

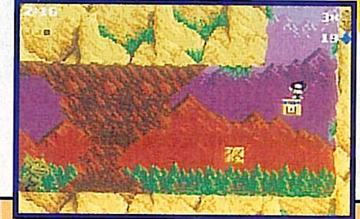


MADMAZE MOUNTAIN



Destruye una parte de la jaula de piedra y vuelve a entrar, de forma que puedas pasar a través de la montaña. Adelante, es posible.





Una vez que la has atravesado, salta sobre la plataforma que encontrarás. Unos instantes después la plataforma se elevará por los aires y serás transportado a la cumbre.



En la cumbre golpea los bloques que hay encima de tí y estos explotarán disparando puntos que irán rozando a los curiosos voladores verdes que se mueven sobre tu cabeza. Luego, intenta alcanzar la bandera que se encuentra un poco más arriba.

THE DEADLY SKYSCRAPERS





Salta encima de las plataformas de metal que se encuentran a tu derecha y escala lo más alto que puedas hacia la izquierda.

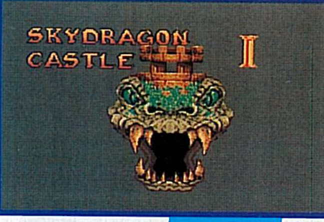


Trepa a lo largo de las plataformas de piedra e intenta coger la "armadura de tritón".



Vuela y anda por la calle. Descubrirás que no puedes atravesar la pared del edificio. Un poco más lejos, descubrirás la bandera.

SKYDRAGON CASTEL 1





No, no hay un monstruo gigantesco que te vaya a comer, es, simplemente, la entrada a la caverna.



Ponte tu traje de tritón y corre para conseguir los bonos. Fíjate en el paquete.

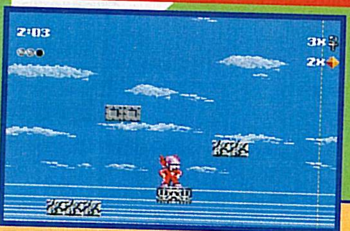


La bandera se encuentra en la parte de abajo a la izquierda. Desconfía de los personajes voladores que tratarán de desestabilizarte y hacerte caer al vacío.

SKYDRAGON CASTEL 2



Lánzate a los aires en busca de los numerosos bonos.



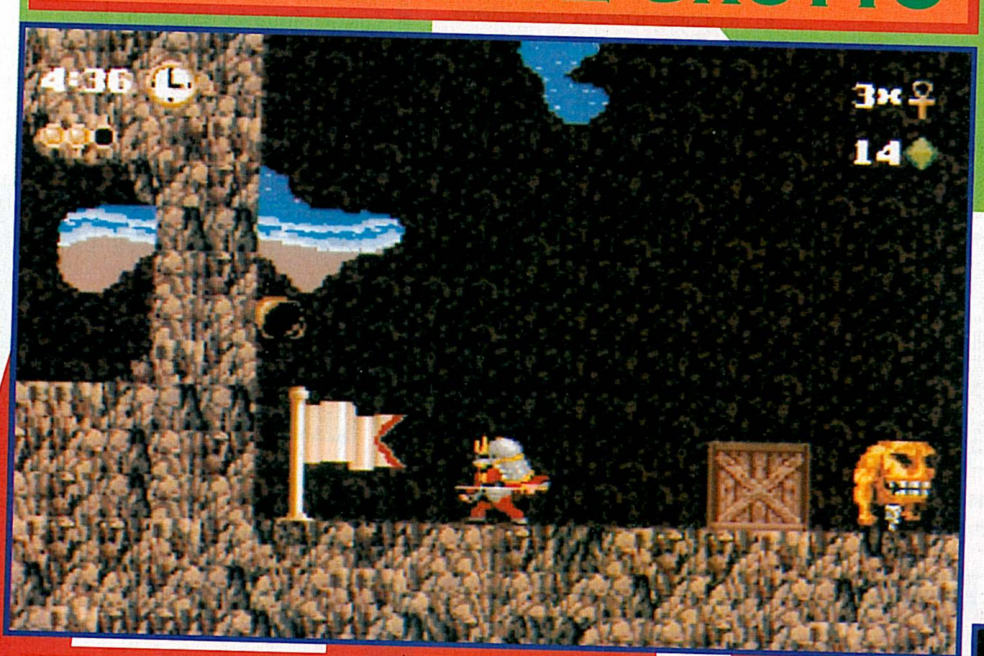
Colócate sobre el teletransportador de la izquierda para materializarte en un mundo semivegetal.

En lo más alto de la pantalla encontrarás la bandera tan deseada. Aprovecha también para buscar vidas y bonos a lo largo de las paredes metálicas.





CORAL BLADE GROTTO



CORAL BLADE GROTTO

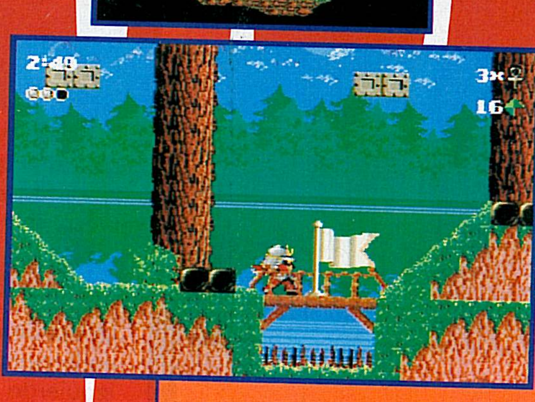
Esto es muy simple. La bandera está en la parte inferior de la pantalla.

BOOMERANG BOSSES

BOOMERANG BOSSES

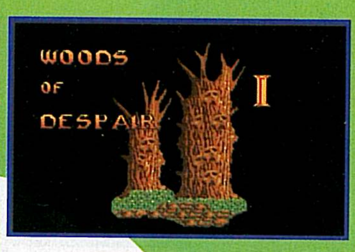
Ah, una vez más las cabezas; pero ellas no saben a quién se enfrentan. Usa las mismas técnicas: dos golpes al cuerpo. Hay dos cabezas en la superficie y otra que encontrarás disimulando en los subterráneos.





Cuando hayas destruido las tres cabezas aparecerá una bandera que te llevará a la próxima pantalla.

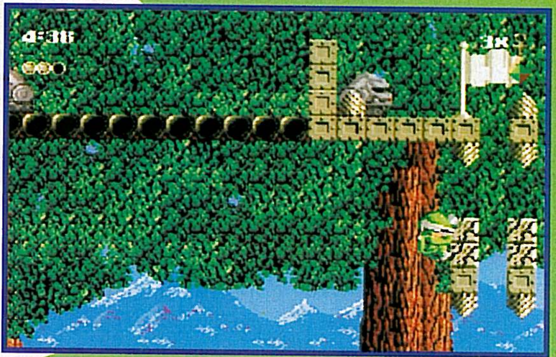
WOODS OF DESPAIR 1



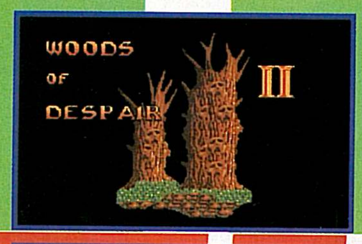


Conviértete en aparición, sacude los bloques que están esparcidos por la pantalla y escala lo más alto que puedas por los troncos del bosque.

Cuando hayas llegado a lo más alto del bosque verás la bandera encima de tu cabeza. Para poder llegar a ella, tendrás que saltar sobre un pequeño bote de caucho que te impulsará entre dos bloques de piedra y la verás. Después de saltar ten cuidado con las puntas de acero que bordean los muros de piedra.

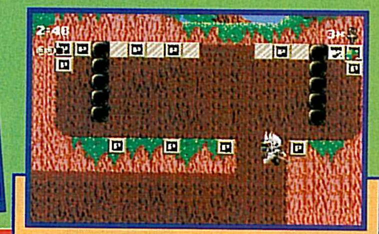


WOODS OF DESPAIR 2





Atraviesa las plataformas de hielo y déjate caer por el agujero que se abre en el extremo derecho de la pantalla.

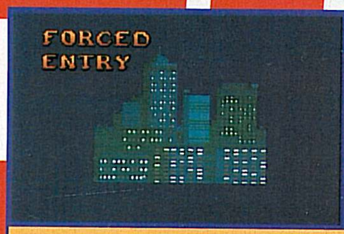


En el fondo del agujero podrás recuperar la mayoría de las cosas posibles: vida, joyas, etc.

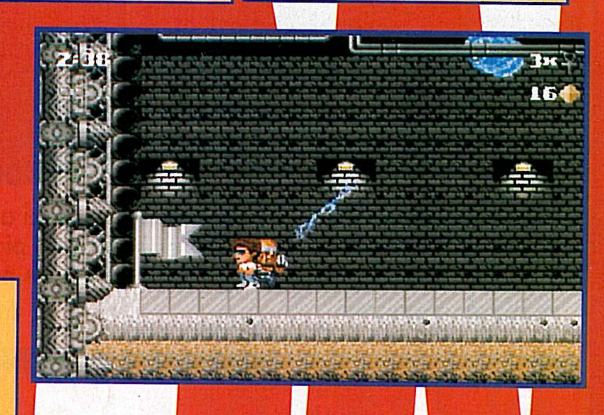


La bandera se encuentra abajo, en el centro de la pantalla.

FORCED ENTRY







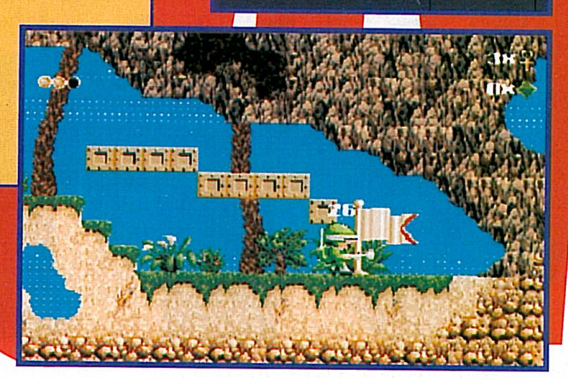
En este nivel debes encestar a toda velocidad y atarte bien los cordones. Serás perseguido por una máquina de metal que tratará de hacerte picadillo. Sólo un consejo: sé muy rápido. Encontrarás la bandera en una habitación situada después de hacer tres cuartas partes del recorrido.

THE CLIFFS OF ILLUSION

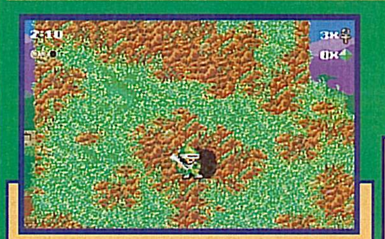
Atraviesa este estrecho paso para llegar a una parte más ancha de la pantalla.



Encontrarás la bandera en el ángulo inferior derecho de la pantalla.



LION'S DEN



Pasa a través de la montaña que se encuentra a tu derecha para acceder a un teletransportador.



Te teletransportarás a lo alto de una colina en la que te quedarás colgado.



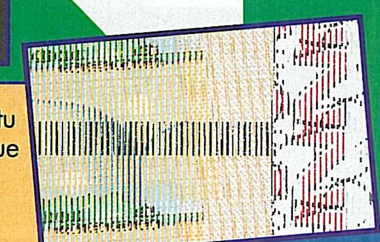


Una vez en lo alto, podrás saltar de plataforma en plataforma para alcanzar la bandera.

WIND CASTELS 1

Vete a las opciones y transfórmate en tornado, salta de un islote aéreo a otro, cogiendo todo lo que encuentres.





Sigue volando, alargando tu viaje, y coge la bandera que está en lo alto del último islote. ¡Dirección a la próxima pantalla!

WIND CASTELS 2





No te desanimes. Hay un modo de atravesar el abismo de tu derecha: saltar sobre los bloques justo en el pico. De acuerdo, te hece perder energía pero al menos no has caído en el abismo.

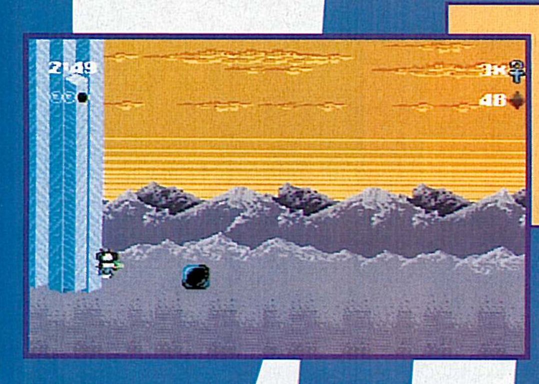


Después atraviesa los contrafuertes del castillo.

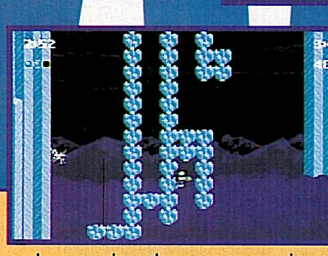


En el fondo del pozo encontrarás la bandera.

BLIZZARD MOUNTAIN



Una vez transformado en mosca, escala a lo largo del muro de hielo.

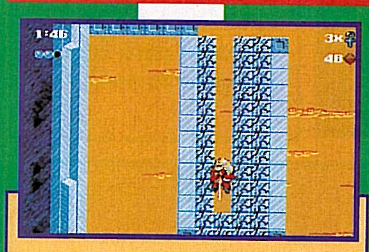


Llegarás a un lugar donde, para poder acceder a los niveles superiores, deberás golpear en las piedras que se multiplicarán cuando les des con la cabeza. Entonces podrás escalar utilizando las piedras que se acaban de formar.

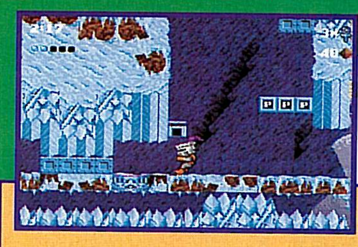


La salida se encuentra en la mitad de la escena, la encontrarás en un laberinto de pasajes subterraneos.

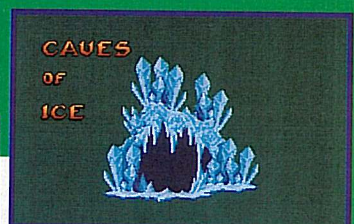
CAVES OF ICE



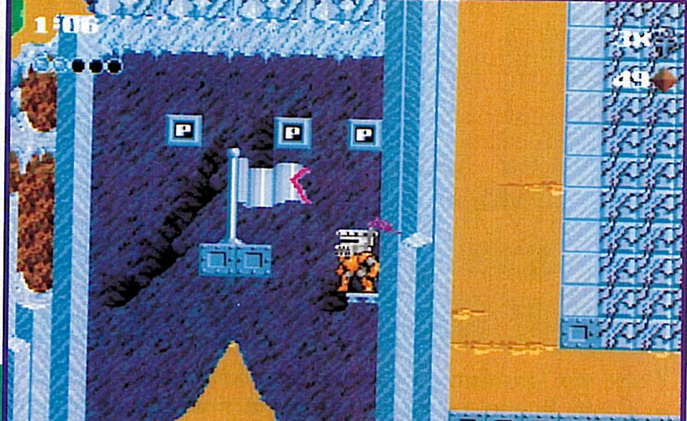
Un nivel vertical. Déjate caer lo más abajo posible. No te preocupes, no hay pinchos.



Una vez que llegues abajo, vete a la izquierda y vuelve a subir.



Podrás coger la bandera en el interior de la montaña, precisamente en lo más alto de ésta.



THE NIGHTMARE PEAKS 1





El retorno de la mosca. Pasa a través de las montañas. ¿Están llenas de agujeros o qué?

Sube a lo largo de la "chimenea" y podrás acceder a una habitación llena de bonos.



Una vez que has recogido todos los bonos, sal de la habitación por el techo, más exactamente por el ángulo izquierdo.



¡Ojo! Sobre todo evita coger ningún teletransportador, te devolverán al punto de partida. Pasa de largo.

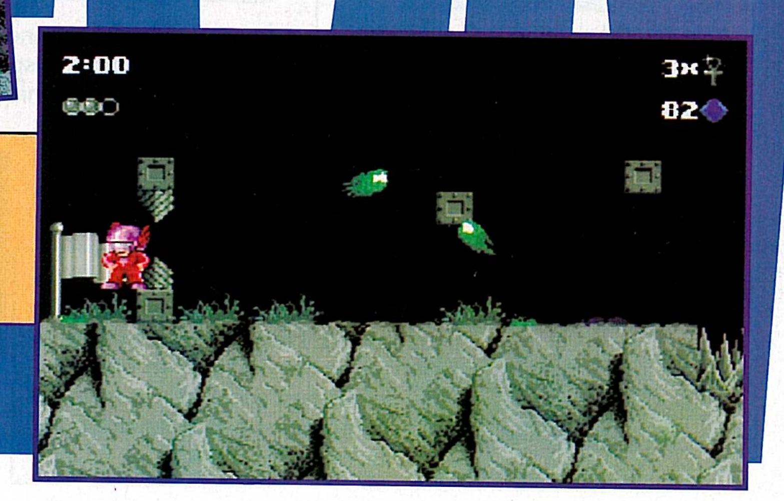
Sube a lo alto de los pozos y coge la bandera.



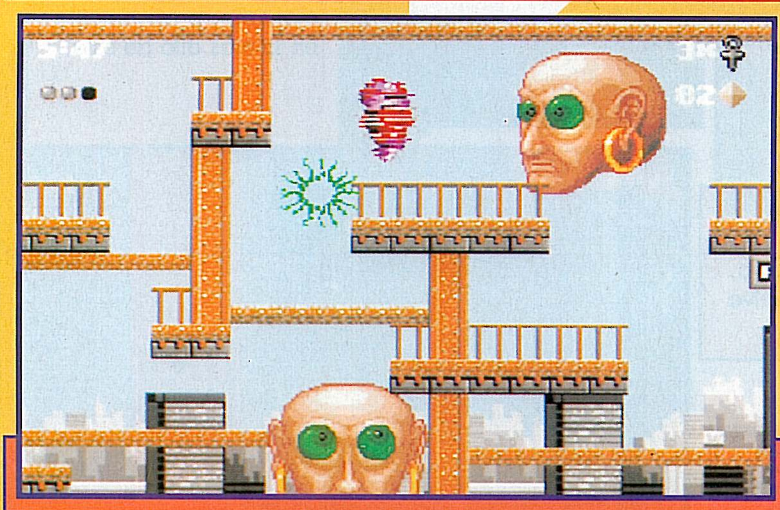
THE NIGHTMARE PEAKS 2

¡Esto será breve! Desciende por el pozo y teletranspórtate.

Dirígete a la izquierda y coge la bandera.



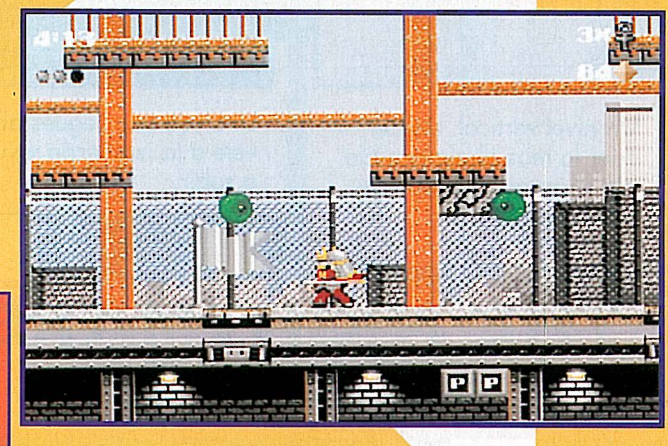
BAGEL BROTHERS



Y otra vez las mismas cabezas. Decididamente, no saben quién es el jefe. Bueno, utiliza las mismas tácticas que en anteriores ocasiones: golpéalas con la espada o el hacha o lo que tengas a mano, tridentes u otros viejos cacharros o utensilios que puedan caer en tus manos.

BAGEL BROTHERS

Una vez limpiadas la pantalla de cabezas, coge la bandera para llegar al siguiente nivel.



DIAMOND EDGE

DIAMOND EDGE



Coge todas las opciones que surgen y ve a la izquierda.

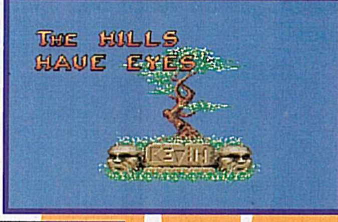


Al final del túnel, toma el teletransportador.

Te han transportado a una isla paradisíaca. Allí descubres un teletransportador que te lleva al siguiente nivel.



THE HILLS HAVE EYES





Atraviesa el camino por el lugar menos helado y presta atención a las pesadas puertas de acero que bordean el lugar.



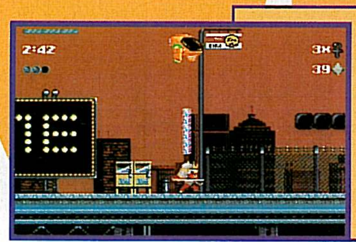
A la izquierda del camino helado, coge el teletransportador para pasar a un nivel inferior.

En este nivel dirígete a la derecha y coge el teletranspor-tador derecho.



ALIEN TWILIGHT





Has sido llevado al tejado de un rascacielos, pero no por mucho tiempo. No tienes que esperar a que se convierta en un infierno. Debes descender por la escalera de incendios que te llevará a los cimientos del edificio.



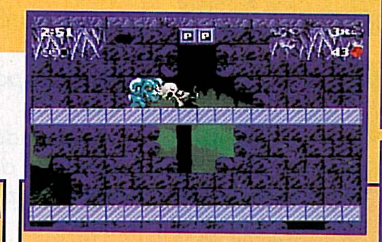
En los sótanos del edificio cogerás el teletransportador para ir a la siguiente pantalla.

SECRETS IN THE ROCKS

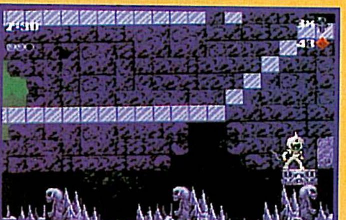




Como dice el título (el secreto en las piedras) vas a encontrar muchos secretos. Salta un poco por todas partes para conseguir las opciones y dirígete a la derecha para descubrir un teletransportador que te llevará a un mundo subterraneo.



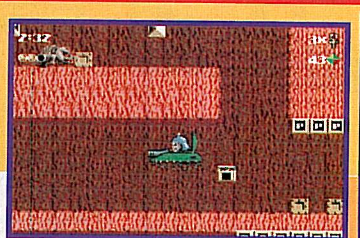




Haz como los campeones y toma impulso para atravesar todas las corrientes de hielo que hay en este escenario. Llegarás al final y verás el ascensor del futuro: lo que llamamos teletransportador.

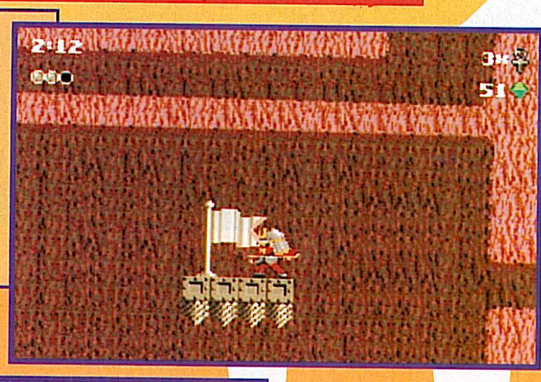
TUNNELS BENEATH THE WOODS





Transfórmate en un tanque humano y emplea tu potente cañón contra todas las bestias que se arrastran por los bajos fondos.

Hallarás la bandera en una plataforma situada en una inmensa sala.



HILLS OF FOREVER





La hondonada infernal, donde el dragón escupe sus llamas.

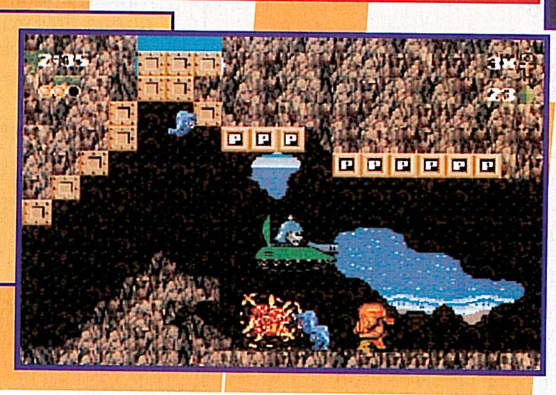
La bandera está en la parte superior derecha.

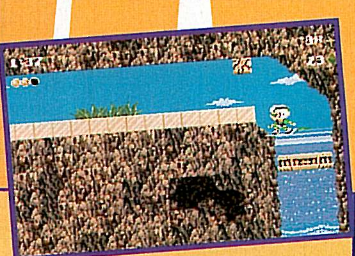


MONSTER ISLAND

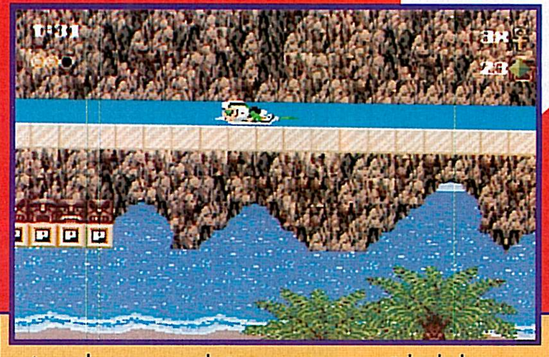


Lánzate en cuerpo y alma a la destrucción de todas las cosas que frecuentan esta desolada región.



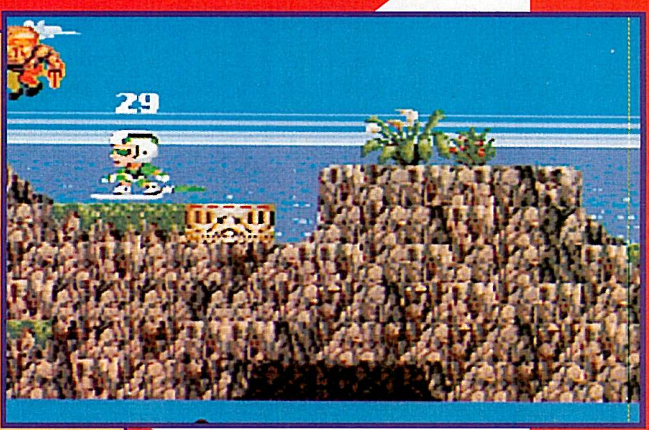


Transfórmate en el hiper-mega-super demente patinador para deslizarte sin problemas sobre este mar helado. Si consigues volar, no habrá ningún riesgo de derrapar.



Agachate y tendrás una oportunidad de franquear este estrecho túnel.

Al final de este pequeño túnel, encontrarás dos teletransportad ores. Es recomendable tomar el de la derecha para llegar al siguiente nivel.

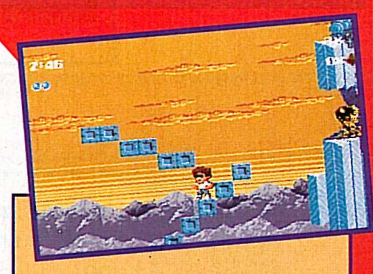


ICE GOD'S VENGEANCE



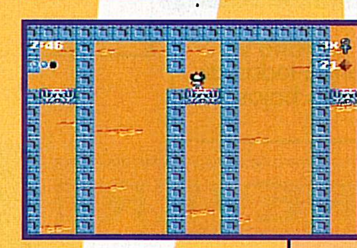


Atraviesa a toda velocidad el puente de hielo que comenzará a fundirse casi antes de que pases. No te despistes o podrías lamentarlo.



Escala por las piezas metálicas que conducen a un teletransportador...

...que, sobre todo, no debes tomar. Continúa tu escalada.



Llegas al pie de cuatro o cinco teletransportadores, coge el segundo empezando por la derecha para llegar a la siguiente pantalla.

BENEATH THE TWISTED HILLS







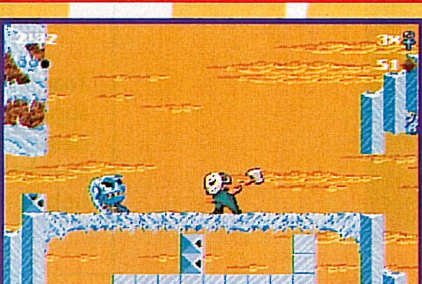
Ve por el túnel, de forma que recojas todos los objetos que puedas, mientras avanzas hacia el teletransportador que te llevará a un nivel inferior.

Tienes que seguir los caminos del bosque hasta llegar al teletransportador que te llevará al próximo mundo helado.

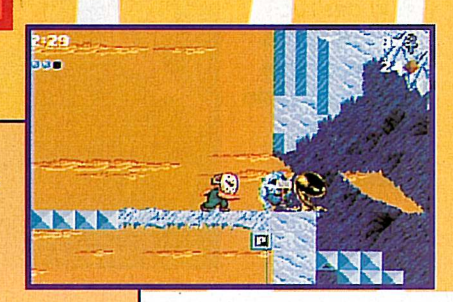
THE SHIMMERING CAVES

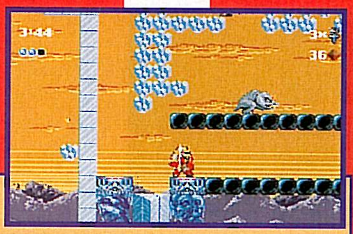


Te vas a jugar el pellejo.



Debes entrar en todas las cavernas de la derecha para salir de este laberinto.





Una vez fuera, te encontrarás al pie de una montaña. Escálala utilizando el teletransportador de la derecha.

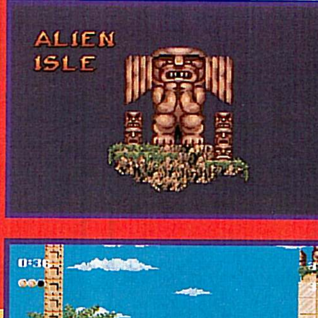


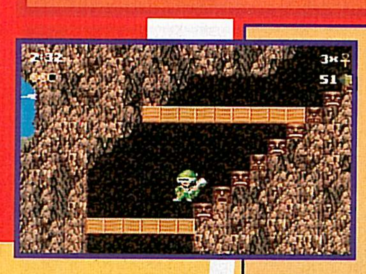
Te has materializado en los sótanos de un viejo edificio en el que unas extrañas manos verdes tratarán de abrazarte tiernamente. Pégate a los bloques que te transportarán al tejado del edificio.



En el tejado del edificio, no tengas reparos en coger el teletransportador.

ALIEN ISLE





Déjate caer en el agujero de la izquierda y, una vez en el fondo, ve hacia la derecha.



Tendrás que utilizar un poco de tu destreza para conseguir pasar esta pantalla. Deberás saltar de una plataforma a otra y de bloque en bloque para no perder vidas.

Coge el teletransportador del extremo derecho de la pantalla.

THE LAND BELOW



Coge el teletransportador del extremo derecho de la pantalla.

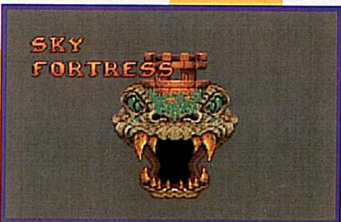


Puedes coger el teletransportador secreto, pero no te llevará a un buen lugar.



El ejemplo típico de lo que nunca debes hacer. Si has cogido el teletransportador anterior, estarás obligado a coger ahora el de la izquierda que te llevará a la pantalla siguiente, pero no podrás acumular los puntos, a menos que la bandera te lo permita.

SKY FORTRESS





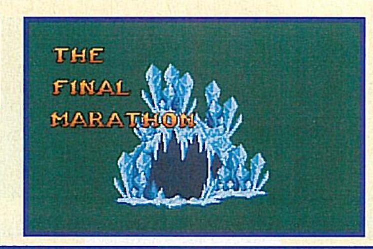
Coge el disfraz de tornado que está en un bloque sobre tí y póntelo.



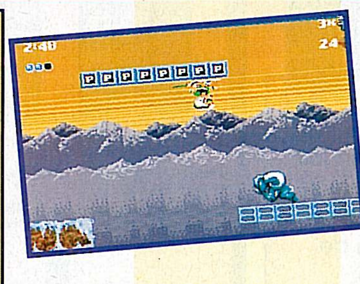


Tienes dos posibilidades para salir de la torre central. Si coges el teletransportador de la derecha llegas a un nivel inferior que no te aportará gran cosa, pero si coges el de la izquierda, ¡bravo!, llegas al último nivel.

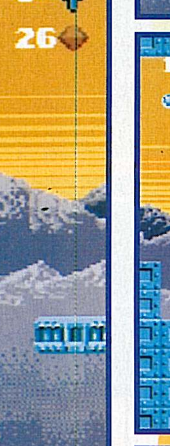
THE FINAL MARATHON

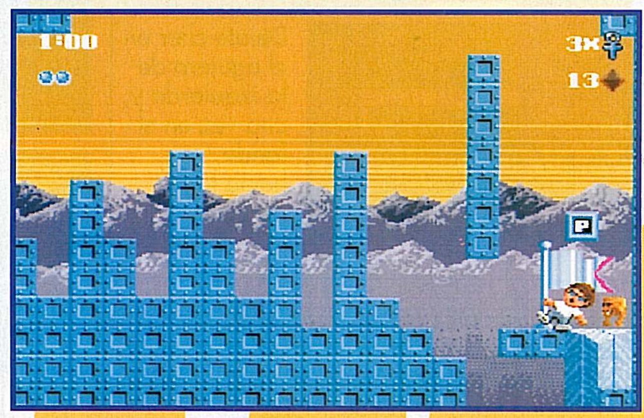


Bueno pequeño, aunque hayas llegado a este nivel, todavía no puedes cantar victoria. Este es el último escenario antes del cartel de fin y te hará merecedor de todos los honores. Así que te quedes o te vayas, lo vas a pasar mal. Buena suerte.







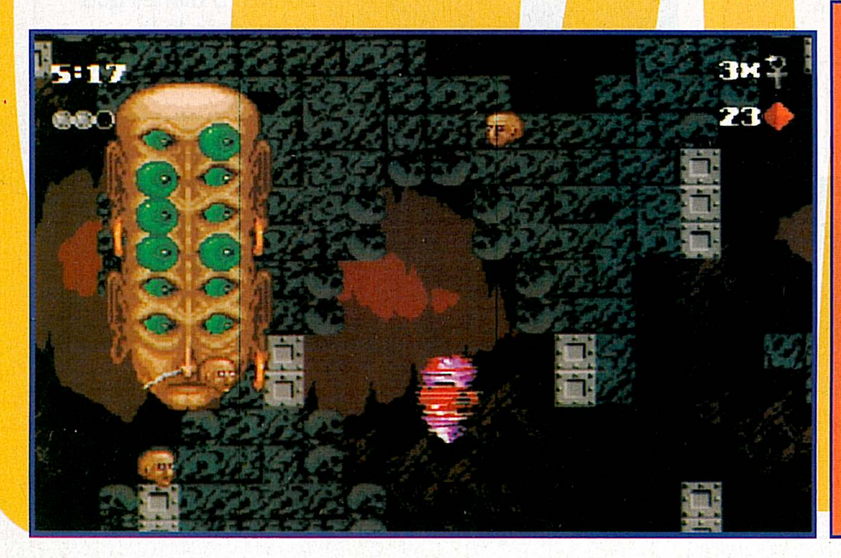


PLETHORA



Aquí está el último monstruo, una visión terrorífica. Difícil de no ver... Sáltalo por encima para sacarle los ojos de las órbitas, pero presta mucha atención; es ágil y rápido, no dudará en arrojarte contra los muros. Pero si has llegado hasta aquí, no querras perderlo todo contra este bicho.





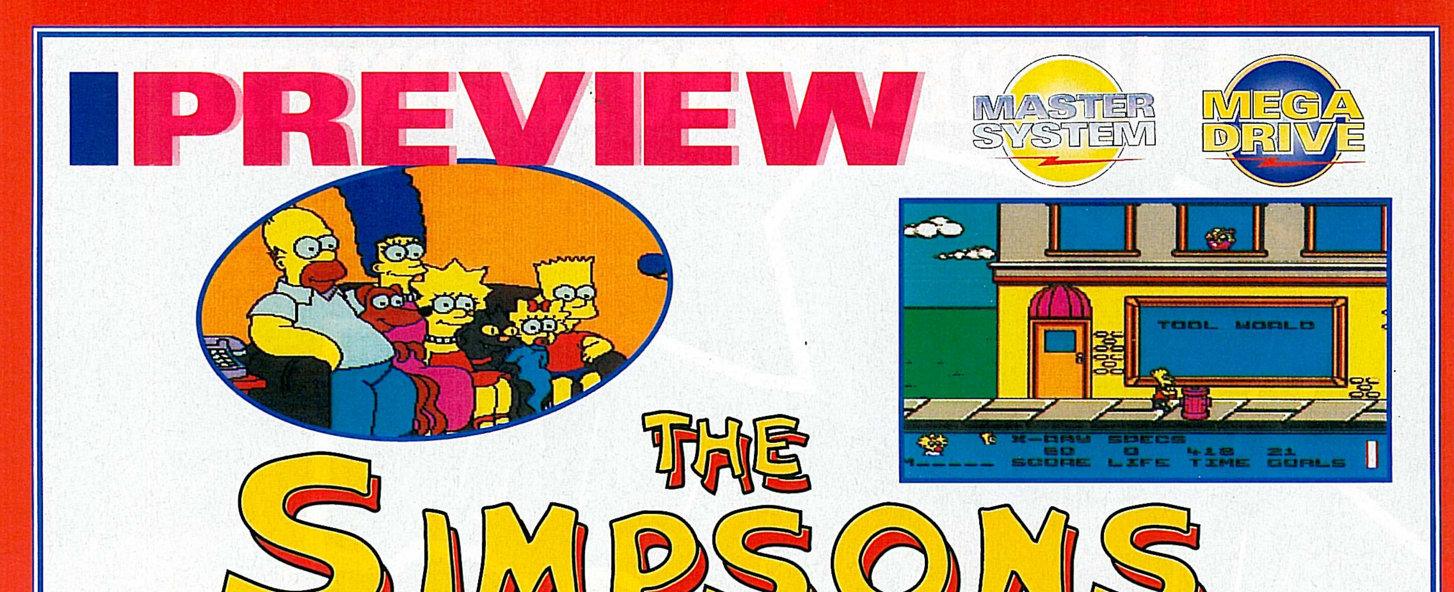
¿Lo has destruido? Estupendo, es suficiente con tocar la bandera para descubrir la magnífica y divertida demo final. Un pequeño comentario: todos los chavales (y las niñas) que hayan llegado al final de este juego pueden considerarse grandes jugadores.

Adiós, segamaníaco.





TU ERES PROTAGONISTA
KID CHAMELEON
EUROCOM ADVERTISING
En Kid Chameleon, el personaje central de la historia eres tú mismo.
Un veterano consolero atrapado en una Mega Aventura con 1850 pantallas y más de 100 niveles de dificultad.
Para escapar, deberas cambiar tus vaqueros y la chupa de cuero por mortíferos disfraces: de Caballero andante, Samurai, Tanque, Rinoceronte cabreado o vestido como el Asesino de Viernes 13, entre otros.
Una colección total de divertidos atuendos que te darán poderes alucinantes para completar tu misión. ¡ No puedes perdértelo !.
Vive una Aventura
SEGA



THE SIMPSONS

VS THE SPACE MUTANTS

Bart Simpson, el quinceañero imberbe más dicharachero de toda América, llega ahora a la consola Master System, en una genial adaptación de la serie televisiva de dibujos animados para adultos. Este "pequeñajo" de pelo rubio y pantalones cortos, empeñado en ridiculizar las buenas maneras y los comportamientos sociales de las familias americanas (y por extensión de las de cualquier país que se las dé de civilizado), ha asomado la nariz a dos de las consolas SEGA, la Master System y la Megadrive, de forma simultánea. La acción nos transporta a su villa natal, Springfield, que ha sido invadida por unos horribles extraterrestres que pretenden, cómo no, invadir además toda USA. Pero Bart, que no tiene un pelo de tonto, utilizará toda su astucia para impedirlo.

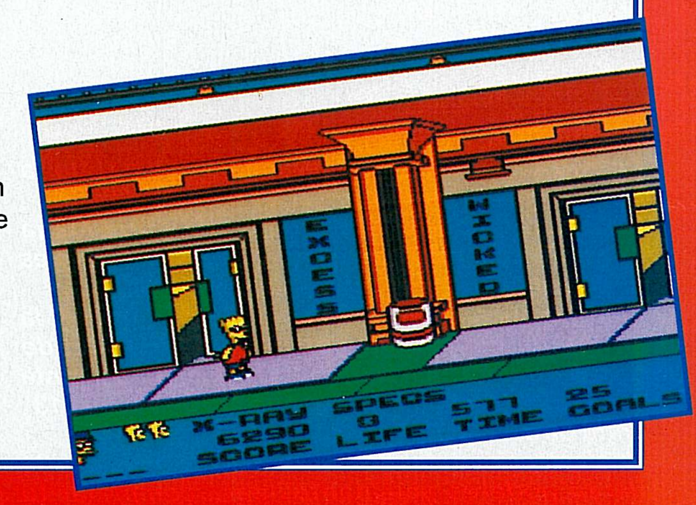
El principio de este juego, que puede calificarse de juego de aventura y plataformas, consiste en ir alcanzando las metas propuestas a lo largo de cinco niveles, todos ellos diferentes entre sí. En el primer nivel hay que hacer "desaparecer" de los ojos de los extraterrestres veinticuatro objetos violetas (los podrás pintar o bien transformar de otro modo) que pretenden coger los invasores. Si no consigues esta vanalidad, Bart no podrá enfrentarse con el reto final (el gran Boss).

La segunda misión, válida para todos los niveles, es descubrir a los extraterrestres que se han camuflado en forma humana, usando las gafas de rayos X. Una vez hallados, hay que saltar sobre su cabeza para que liberen cada una de las letras que forman el nombre de uno de los miembros de la familia Simpson. En el primer nivel es Maggie el nombre que hay que reconstruir, y así la hermanita de Bart aparecerá para echarle una mano contra los malvados.

Vas a recorrer la ciudad de cabo a rabo, desde las calles de Springfield al centro comercial, pasando por la central nuclear donde trabaja Papá Simpson, el bosque y el museo de historia natural. Tu único límite serán los "Continúa", que están escasos, y quizás el manejo del juego, que en algunos momentos deja un poco que desear.



Las fotografías han sido tomadas sobre consola Master System.



PREVIEW

MEGA DRIVE



super Monaco GP II

No hay más que echar un vistazo a las fotos para que uno se vea envuelto en el ambiente de este gran juego de carreras de Fórmula 1; ya desde el principio, cuando se presenta una foto del campeón del mundo con un menú de tres opciones (tres modos de juego), le entran a uno ganas de pisar a fondo el acelerador y entrar en los circuitos seleccionados por el propio Ayrton (primera edición), practicar viendo todos los trazados de circuitos con la estrategia que ha preparado Senna (segunda posibilidad de juego) o bien participar directamente en el campeonato del mundo compuesto por dieciséis Grandes Premios (tercer modo).

Llega el momento de jugar. Con el volante en las manos, debes hacer el precalentamiento, que servirá para determinar tu posición en la parrilla de salida. Después inicias la carrera con dieciocho participantes en cada prueba y das tres vueltas de pista antes de tener la posibilidad de "atropellar" al comisario de carrera que mueve la bandera.

Los efectos sonoros están un poco flojos en algunos momentos, pero la resonancia del coche cuando se mete en los túneles, por ejemplo, es asombrosa. Y en lo referente al decorado de los circuitos, Sega ha hecho un gran trabajo, ya que no sólo van cambiando los árboles o añadiéndose algún puente, sino que los decorados se han rediseñado por completo y el recorrido también. La animación es muy buena y fluida, y los controles del coche responden mucho mejor que en la primera versión del juego, además de ser menos bruscos... Se diría que han puesto dirección asistida en el coche de Mc Laren.

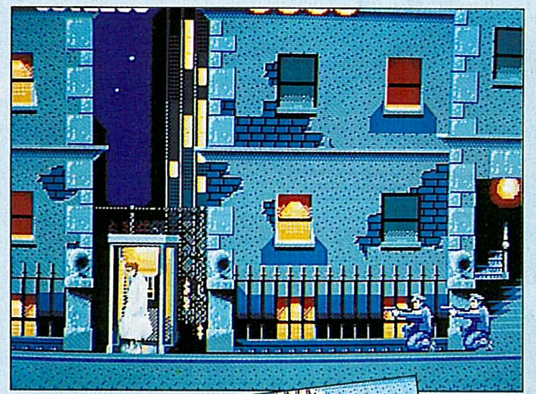
Ahora, si quieres ser un número 1 en las carreras, coge tu consola y pisa el acelerador...



PREVIEW

MASTER SYSTEM MEGA DRIVE

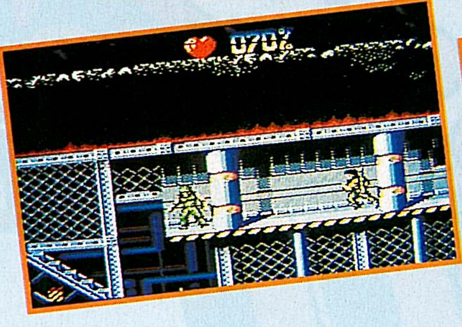
TERMINATOR

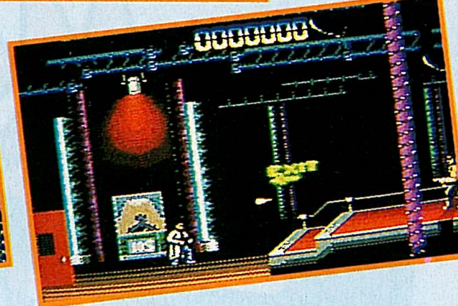




Las fotos recuadradas en naranja han sido tomadas sobre la consola Master System y las otras sobre la Mega Drive







Vamos a tener un verano "calentito" en novedades para la Megadrive y la Master System; no hay más que echar un vistazo a uno de los títulos más esperados de la temporada. Para los fans de la película, poco hay que contar, y para los que no la han visto, simplemente animarles a entrar en este mundo apocalíptico del futuro, genialmente convertido a videojuego. La historia que da paso al juego transcurrió en el año 1997, reflejando fielmente el argumento de Terminator 1 de James Cameron. Un ordenador gigante, llamado Skynet, se vuelve un poco loco y decide por su propia cuenta (nunca han sido buenos los delirios de grandeza) iniciar una guerra nuclear global que hunde al mundo en el más absoluto caos. Pero no acaba ahí todo: el ordenador se ha librado también de los hombres que lo han creado y que lo controlaban, y ha conseguido hacerse tan poderoso que reina sobre todo el mundo en el año 2029, que es donde empieza el juego. La resistencia al régimen de Skynet, liderados por un tal John Connor, deciden hacer frente y acabar con el ordenador central, pero éste es casi más listo que nadie y, en previsión del ataque, envía al pasado a uno de sus robots más perfeccionados (el Schwarzy T-800) para buscar y matar a la que será madre de Connor, Sarah. ¡Una idea genial, porque así el héroe de la resistencia no nacería jamás! Afortunadamente, un amigo íntimo de John, Kyle Reese, tiene una idea parecida: remontarse, igual que el robot, al pasado y proteger a Sarah Connor, para salvar de esta forma al futuro Connor. Pero en el pasado se va a encontrar a alguien más que la que será un día madre de Connor; se va a encontrar a Terminator, la terrible máquina de matar. Tu trabajo es dirigir a Kyle Reese en un juego de progresión con vistas de perfil. En el primer nivel lo que debes hacer es infiltrarte en la estructura del Skynet, destruirle y robar también la máquina del tiempo que permite el viaje al pasado. En el segundo nivel el escenario cambia: llegas a La Tierra y tienes que defenderte de una serie de individuos con aspecto punk (algo más agradable que los esqueletos metálicos con los que peleas en el 2029), además de buscar y encontrar a Sarah en un bar. Lo último será evitar que Terminator atrape a Sarah y luchar con él en la confrontación final con el T-800, que se produce en una fábrica de productos informáticos.



MEGA DRIVE

CHUCK ROCK

Ha nacido una nueva estrella: Chuck Rock. El hombre prehistórico más capacitado de su generación ha llegado a vuestra consola Megadrive (que alguien avise a los historiadores). Y cuando decimos capacitado, hablamos de siestas, de bronceados y de grandes comilonas. Como habréis adivinado, se trata del clásico anti-héroe. El objetivo del juego, en el que tú controlas a Chuck, es rescatar a Ophelia (la señora Rock), que está prisionera de un personaje innoble: Gary Gritter. Para ello, Chuck debe enfrentarse en los peligros de un complejo juego de plataformas en el que encontrará más o menos todo lo que puede aparecer en tus pesadillas. Imagina travesías delirantes a la espalda de un dinosaurio sobre puentes a punto de romperse, mientras que pequeños animales de todo tipo pasan por encima... El contacto de éstos es mortal y hace que Chuck pierda una parte de su corazón (símbolo de tu estado de salud situado en la parte baja de la pantalla). Cuando éste desaparece, Chuck pierde una vida preciosa pero a lo largo del juego puede recoger pequeños corazoncitos que le permiten recuperar energía. Tiene tres caminos para deshacerse de los indeseables: coger un objeto y golpear con él, saltar y dar una buena patada, y, sobre todo, su golpe de barriga, con el que conseguirá los mejores resultados. Chuck golpea con su enorme vientre y el efecto es, generalmente, definitivo: el enemigo se ve lanzado a diez millas de distancia. Un arma original, ¿no es así?

En resumen, Chuck Rock promete diversión a tope durante todo el juego, mezclando acción con dosis de reflexión. ¿Pero es posible que Chuck Rock piense? ¡Unga Bunga!



Suponemos que está de más el presentaros a nuestro popular repartidor de periódicos, que apareció ya hace siete años como arcade y más tarde ha hecho su entrada en el mundo de las consolas Megadrive. Ahora, o mejor dicho, en Agosto, llega Paperboy a las consolas portátiles Game Gear, con sus mismas locuras, su bicicleta y su peculiar forma de enviar los diarios. Pero si esperas convertirte en un experto repartidor, tendrás que entrenarte todos los días, porque cada vez hay más trabajo que hacer y más gamberradas, por supuesto. La misión parece muy simple: repartir el periódico a los suscriptores del Daily Sun todos los días de la semana, con tres niveles de dificultad (Easy Street, Middle Road y Hard Way). Paperboy tiene para ello un montón de ejemplares cuando empieza el reparto, pero deberá ir recogiendo todos los montones que pueda (están tirados por varios sitios) porque si no lo hace, se acaban los suyos. Lo único que tiene que hacer, pues, es lanzar los diarios a los buzones de los que ya son suscriptores, y colarlos por las ventanas de los que no lo son (a ver si así se abonan para el día siguiente), evitando a un tiempo los obstáculos típicos de una calle (ancianitas, coches, bordillos, etcétera). Cuídate bien de acertar en los buzones, porque los clientes se enfadan y retiran su suscripción si no les llega su periódico. La calle es el principal decorado del juego; se va recorriendo en diagonal con vistas isométricas que simulan tres dimensiones.



PREVIEW







Otra vez los juegos de ladrillos multicolores, que ponen a prueba tu rapidez, tus reflejos y tu estrategia, y a veces hasta tu salud visual. Klax es uno de esos juegos donde apilas bloques de colores y donde el argumento es bien sencillo de explicar. En primer lugar, en la parte alta de la pantalla, tienes una especie de alfombra rodante, o cinta transportadora, según se vea, representada en tres dimensiones. Con ella van llegando una serie de ladrillos de distintos colores que cuando se acaba la cinta van cayendo en un colector especial, formado por cinco columnas. Pero entre el final de la cinta (donde llegan los ladrillos o también llamados bloques) y el hueco colector hay una bandeja que utilizarás para colocar los ladrillos en la posición deseada. Una vez recibido en tu raqueta, lo mueves y lo dejas caer en la columna que quieras, con el objetivo de crear pilas horizontales, verticales o diagonales de piezas de un mismo color: las Klax. Al principio es muy sencillo, ya que tienes que formar pilas de tres, pero luego se complica, y debes formar filas de cuatro y hasta de cinco piezas del mismo color. Cuando tienes hecho un Klax, desaparece de la pantalla y a cambio recibes una buena cantidad de puntos. Pero si no consigues eliminar Klax y amontonas demasiados ladrillos (superando una altura de cinco líneas), o si se te amontonan de mala forma en la raqueta, has perdido. Por el contrario, cuando logras lo que te piden al principio del nivel (por ejemplo, eliminar tres Klax horizontales), ganas y pasas al siguiente. Un detalle que no debes olvidar: puedes devolver ladrillos desde tu raqueta.

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

MEGA DRIVE

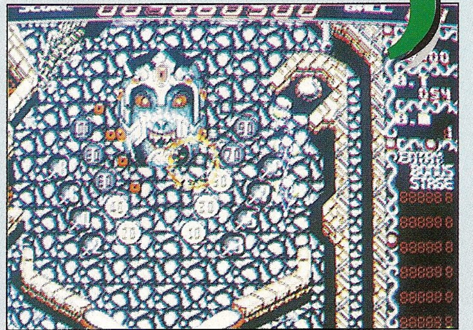


Los juegos creados alrededor del nombre de un deportista siguen estando de moda. En esta ocasión se trata del boxeador Evander Holyfield quien se ha prestado a promocionar este simulador. En un primer vistazo, cabe destacar la posibilidad de"fabricar", a nuestro antojo, al luchador que controlaremos, gracias a la opción "new career". Con ella es posible crear un boxeador por piezas, eligiendo ca-racterísticas como el nombre, el color de la piel, el del pelo, el tronco, el calzón y hacer que sea diestro o zurdo. Al elegir esta modalidad de juego, con la intención lógica de desarrollar una carrera triunfal en los cuadriláteros, se pueden guardar las partidas para reanudarlas en otro momento. A lo largo de los combates, el boxeador irá acumulando puntos en función de cuatro aspectos: power (potencia), speed (velocidad), stamina (salud) y defense (obviamente, defensa). Todo ello no estará al completo sin algunos aditamentos que hacen el juego más realista. Sonidos muy reales acompañan a los combates, que se ven con los boxeadores de perfil y desde cintura para arriba. Esta última característica, aunque nos impide ver el juego de piernas de los púgiles, se justifica por la prohibición de los golpes bajos en el reglamento boxístico. De forma que los luchadores pueden llegar a ser brutales con su adversario pero siempre jugarán limpio. El cam-peón Holyfield puede estar satisfecho de que su nombre esté en la carátula de esta simulación.



PREVIEW MEGA DRIVE

Dragon's Fury





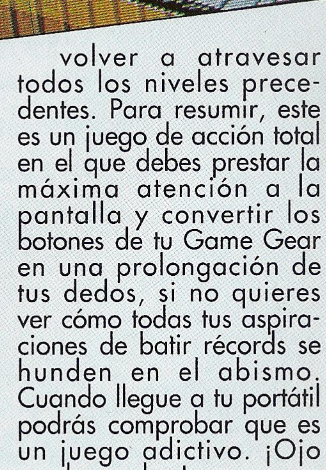
Domark ha anunciado el lanzamiento para el mes de agosto de esta pequeña revolución en materia de pinballs para consolas. Con el Dragon's Fury volveremos a disfrutar de las sensaciones de estas máquinas sin salir de casa. Hay que tener en cuenta que hacer que la bola se mueva según los deseos del jugador no le reportará grandes premios. A cambio, los programadores de este juego han tenido el buen gusto de mejorar las clásicas mesas añadiendo dos espacios de juego adicionales. En efecto, este juego permite los movimientos de la bola por tres pantallas diferentes, lo que hace más interesantes las partidas. Por eso, si la bola se cuela entre los flippers, no veremos el cartelito de "Game Over" a menos que estemos en la pantalla inferior. Los diseños que adornan la mesa son del más puro estilo gótico; es decir, abundan los monstruos de ultratumba, los vampiros, los dragones, los esqueletos y otras bestezuelas de la noche, creando un ambiente muy del gusto de los jugadores de pinball. Otra sofisticación está en la forma de acceder a los bonus extra; para ello, después de averiguar dónde se encuentran las puertas secretas, hay que derrotar a base de golpes a un villano que impide el paso de la bola. Como habréis imaginado, todos los componentes clásicos están presentes: bolas extra, superbolas, partidas extra, multiplicadores de puntos e incluso la lotería final que permite jugar una partida gratis. Esperamos impacientes este nuevo lanzamiento para la Megadrive.

MARBLE MADNESS

GAME GEAR

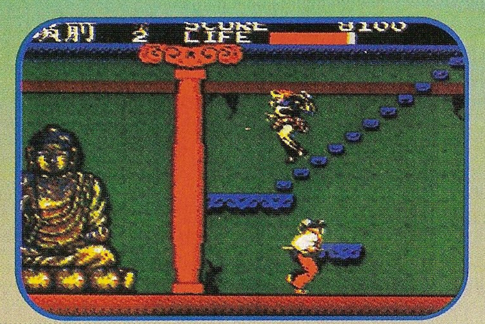


Los juegos sencillos pero divertidos, están de moda. En esta ocasión, el protagonista no es un caballero de brillante armadura ni un monstruo de las profundidades marinas, ni tan siquiera un sencillo robot humanoide. Es mucho más simple que todo eso. Se trata de una bola. Marble Madness es un juego de acción, donde los reflejos, la rapidez y la destreza imponen su ley. El juego consiste en mantener una bola dentro de unos límites muy precisos. Un principio muy simple, pero de difícil aplicación. Entre la línea de partida, situada en la parte alta del escenario y la meta, situada mucho más abajo, aparecen magníficos decorados, paisajes geométricos de gran colorido que te dejarán bizco. La intrépida bolita tendrá que subir a altas montañas, descender por suaves colinas, pasar por galerías, túneles y puentes (móviles y estáticos) y, en ocasiones, saltar en el vacío.Tú controlas la bola gracias a un cursor que podrás mover de derecha a izquierda, hacia arriba y hacia abajo. Aunque la tercera de ellas parece un poco superflua, en realidad es fundamental, ya que te servirá para frenar la bola cuando se descontrole. Además, si no consigues llegar a la línea de meta en el tiempo máximo establecido, vuelves al principio y tienes que volver a atravesar todos los niveles precedentes. Para resumir, este es un juego de acción total en el que debes prestar la máxima atención a la pantalla y convertir los botones de tu Game Gear en una prolongación de tus dedos, si no quieres ver cómo todas tus aspiraciones de batir récords se hunden en el abismo. Cuando llegue a tu portátil podrás comprobar que es un juego adictivo. ¡Ojo con los padres!



EL PANTALLAZO

Date prisa o no podrás participar en el concurso El Pantallazo, con el que queremos que ganes importantes premios. El Pantallazo es un sencillo juego. Como te indicamos en el número 1 de MEGA FORCE, basta con que observes las tres imágenes que se encuentran en esta página, que hemos cambiado en esta ocasión y que corresponden a tres juegos muy conocidos para las consolas Sega. Si sabes cuáles son sus nombres y sobre qué consolas se pueden utilizar, rellena el cupón adjunto y gana importantes premios con MEGA FORCE.

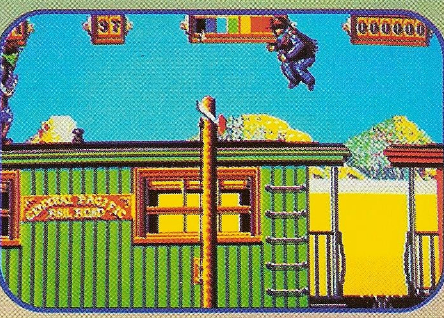




Pantalla Nº 1



Pantalla Nº2



Pantalla Nº3

Bases:

- Contesta las seis preguntas planteadas y remite tu cupón de participación antes del 10 de Agosto de 1992.
- De entre los cupones recibidos, sólo los contestados correctamente entrarán en el sorteo de los premios que se detallan a continuación.
- Los cupones en los que falten datos, no posean todas las respuestas correctas o sean recibidos con posterioridad al 10 de Agosto de 1.992, quedarán automáticamente excluidos del sorteo.

Lista de Premios:

Primer premio: Una consola Sega MegaDrive.

Segundo premio: Una consola Sega Master System.

Tercer premio: Una consola portátil Sega Game Gear.

Cuarto a Vigésimo premio: Un cartucho de juegos Sega para el tipo de consola que se especifique en el cupón de participación.

Señala con un círculo la respuesta adecuada:

El juego de la pantalla **Nº 1** está para: MD MS GG MD y MS MD y GG MS y GG MD,MS y GG

El juego de la pantalla **Nº 2** está para: MD MS GG MD y MS MD y GG MS y GG MD,MS y GG

El juego de la pantalla **Nº 3** está para: MD MS GG MD y MS MD y GG MS y GG MD,MS y GG

Nota: MD = Mega Drive, MS = Master System, GG = Game Gear

Nombre:..Apellidos:..Edad:..........................

Domicilio:..

Ciudad: ....Población: ....C.P.: ....

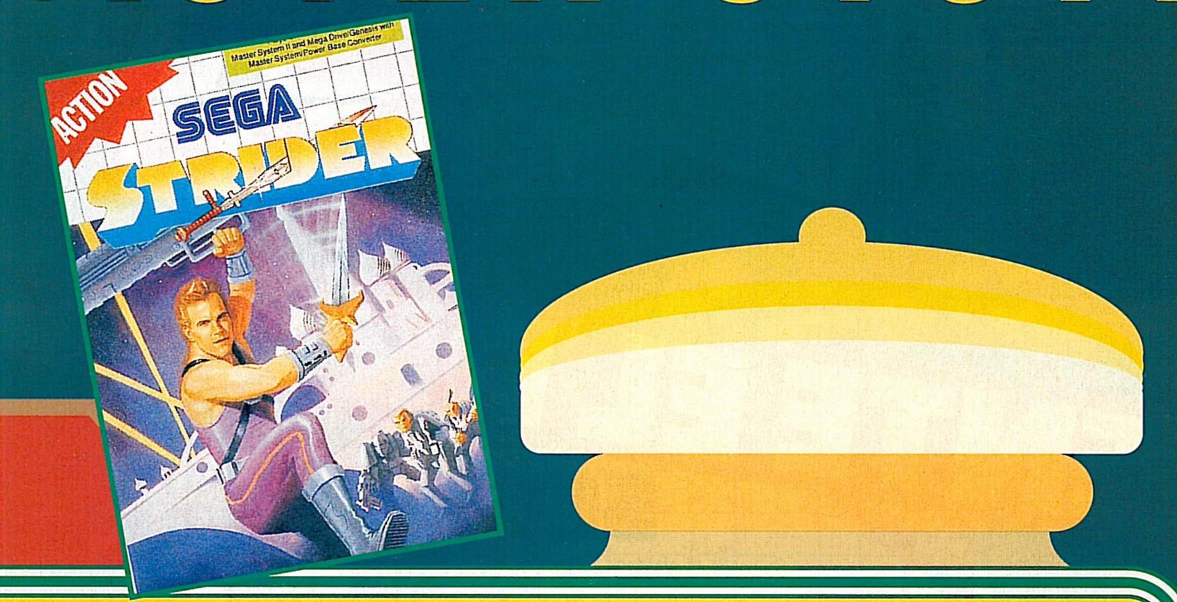
Indica el modelo que consola que posees: MD MS GG

Enviar a: **MEGA FORCE - El Pantallazo**
Miguel Angel, 1, duplicado Bajo
28010 Madrid


SEGA


WONDERBOY
IN MONSTER LAND

MASTER SYSTEM



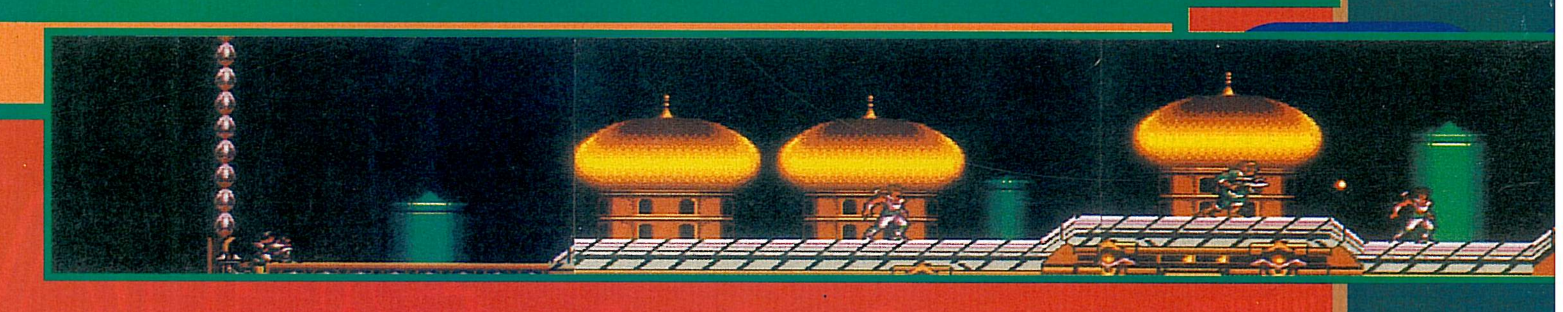
BUSCANDO LOS BASTIONES ESPACIO-TEMPORALES DESESPERADAMENTE.

Nos encontramos en el año 2140, la cuarta guerra mundial acaba de terminar y no queda apenas nada. De las tres naciones que sobrevivieron al holocausto anterior tan sólo permanece una. Y algunos grupos de resistencia se han organizado para enfrentarse a las terribles Legiones Rojas. Sin embargo, a pesar de los continuos ataques no han conseguido que este ejército se preocupe demasiado por ellos.

Para acabar con la armada estelar sólo existe un medio: destruir a su Maestro. Pero los muchos intentos de acabar con él han fracasado miserablemente y a la resistencia únicamente le queda esperar a que surja un guerrero capaz de conducirlos a la victoria. Este soldado mítico será quien ponga fin al imperio del Maestro y sus implacables huestes, restableciendo el orden en el Universo.

El día ha llegado. Tú eres ese héroe mitológico: Hyrlu, un aoténtico Strider. Salvar al mundo, liberar al planeta azul de la opresión, esa es tu misión, ya que tú eres el único que puede impedir la destrucción de la Tierra.

EL PUEBLO DE KAZAFU



Strider

LO QUE HAY QUE SABER:

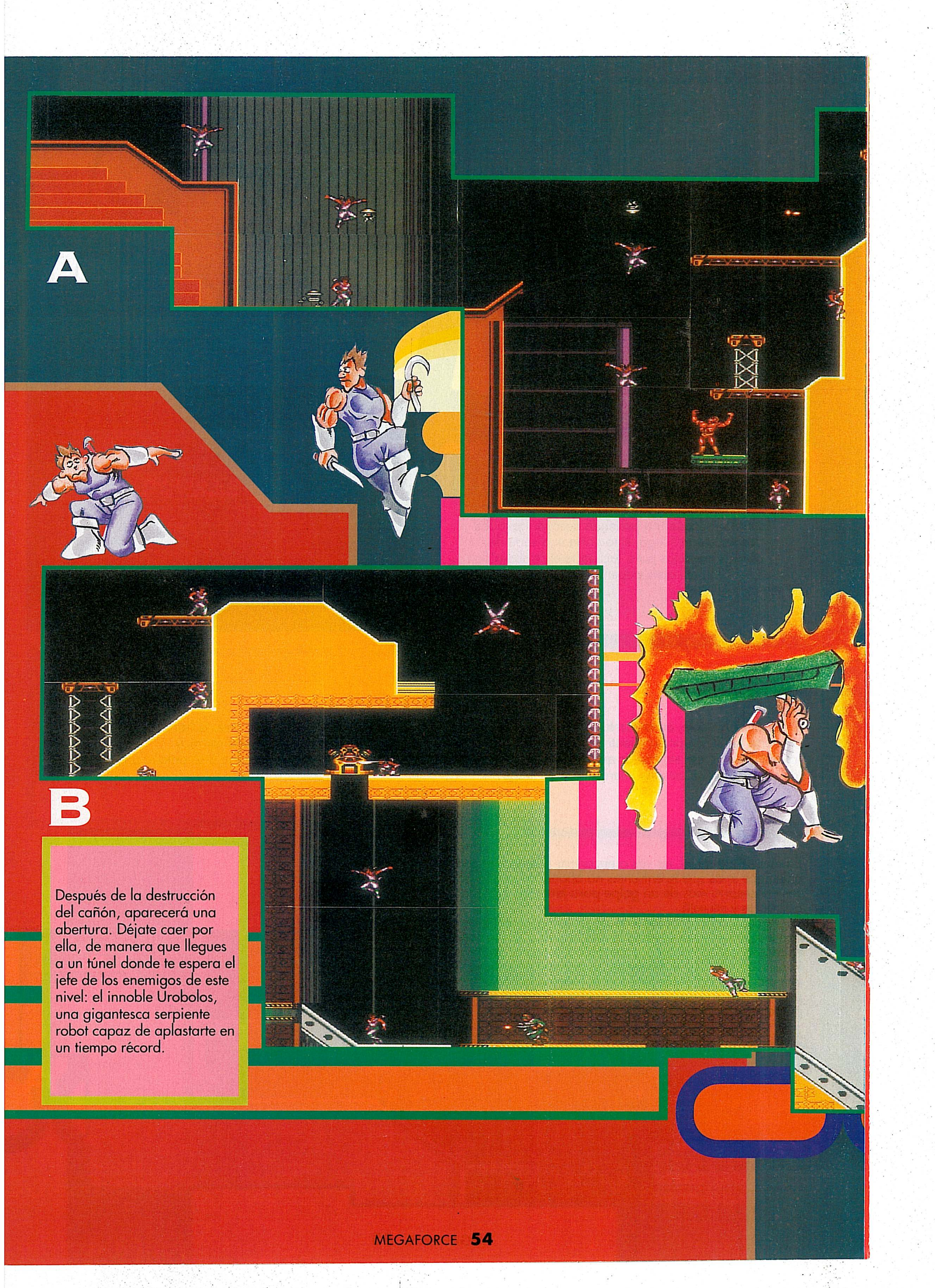
Este Megadossier no pretende descubrirte todos los trucos del juego, sino darte una serie de pistas y consejos para facilitarte el "trabajo". El resto depende de ti



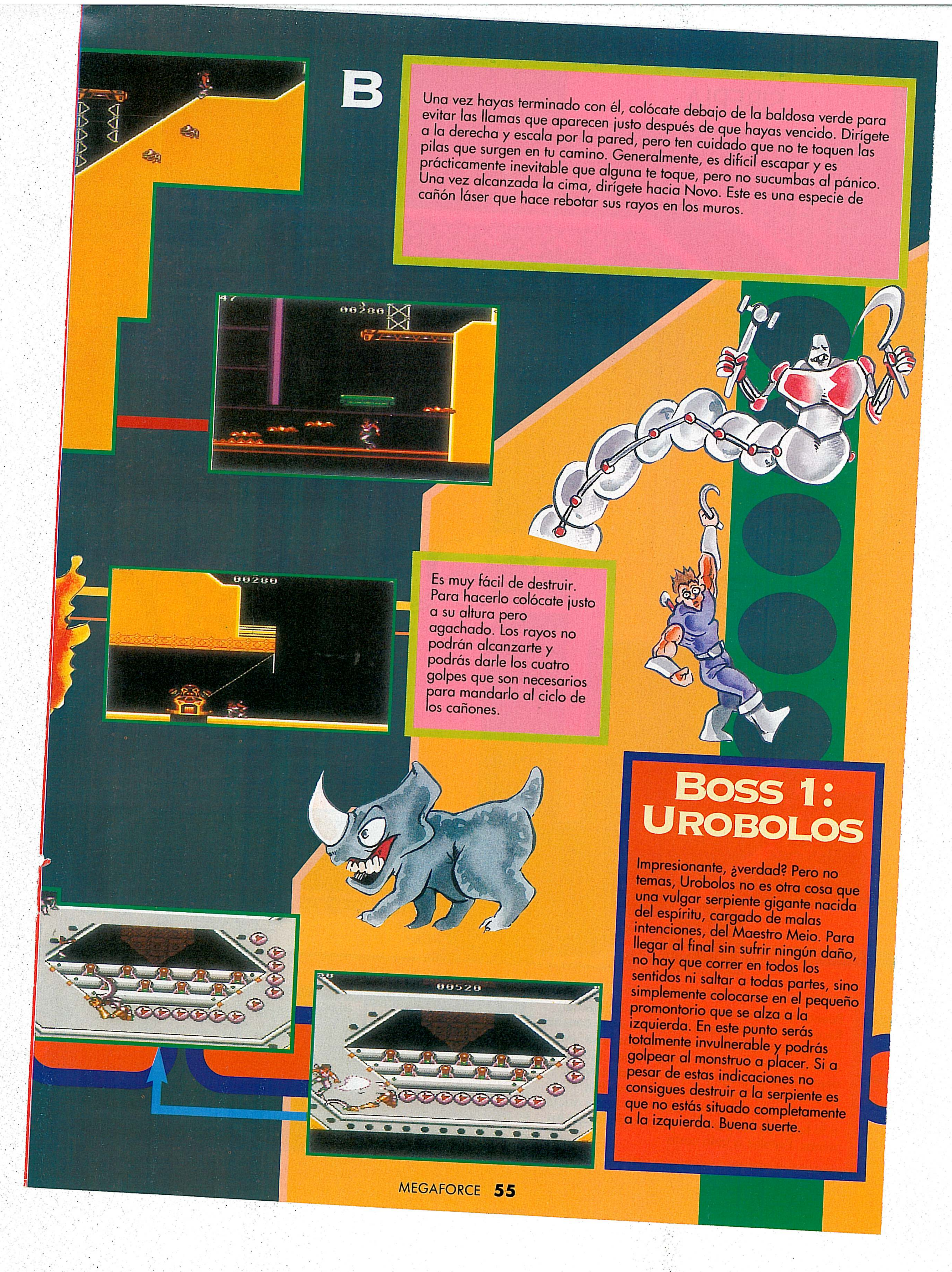
LOS ENEMIGOS

Desgraciadamente, encontrarás, a lo largo de tu camino, diferentes tipos de adversarios; unos te harán moverte sin interrupción mientras otros buscan la forma de cerrarte el camino, lo que puede ser muy complicado. Y eso sin contar que tendrás que recuperar las cápsulas de energía que circulan a su antojo, una de las características más interesantes del juego.

En este primer nivel, no vas a encontrar dificultades graves. Aquellos enemigos a los que te enfrentes no opondrán una resistencia excesiva y no será necesario más de un golpe para terminar con ellos. Agáchate, golpéalos y ya está.
En algunos escenarios de este juego, especialmente en el primero, tendrás que enfrentarte, por término medio, a uno o dos subalternos antes de encararte con el verdadero enemigo final de la pantalla, el boss.
El primero de ellos es Strobaya, el mutante musculoso. Y nada más fácil que derrotarle. Es suficiente con que te sitúes sobre la baldosa verde de preferencias y le golpees justo en el momento en que se lance sobre ti. Seis golpes con tu espada láser bastarán para dejarlo en un estado lamentable.



Después de la destrucción del cañón, aparecerá una abertura. Déjate caer por ella, de manera que llegues a un túnel donde te espera el jefe de los enemigos de este nivel: el innoble Urobolos, una gigantesca serpiente robot capaz de aplastarte en un tiempo récord.



B

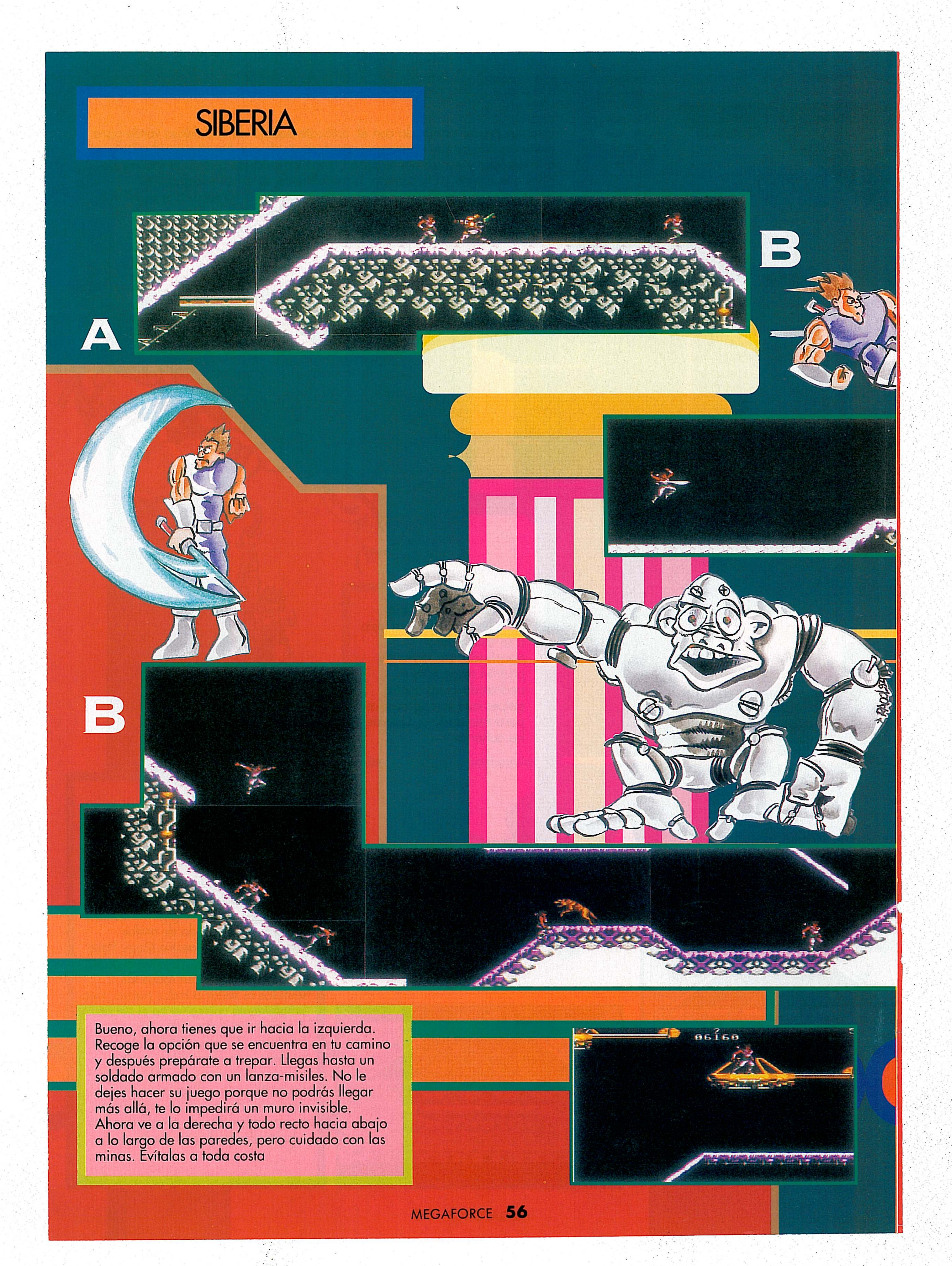
Una vez hayas terminado con él, colócate debajo de la baldosa verde para evitar las llamas que aparecen justo después de que hayas vencido. Dirígete a la derecha y escala por la pared, pero ten cuidado que no te toquen las pilas que surgen en tu camino. Generalmente, es difícil escapar y es prácticamente inevitable que alguna te toque, pero no sucumbas al pánico. Una vez alcanzada la cima, dirígete hacia Novo. Este es una especie de cañón láser que hace rebotar sus rayos en los muros.

Es muy fácil de destruir. Para hacerlo colócate justo a su altura pero agachado. Los rayos no podrán alcanzarte y podrás darle los cuatro golpes que son necesarios para mandarlo al ciclo de los cañones.

Boss 1: Urobolos

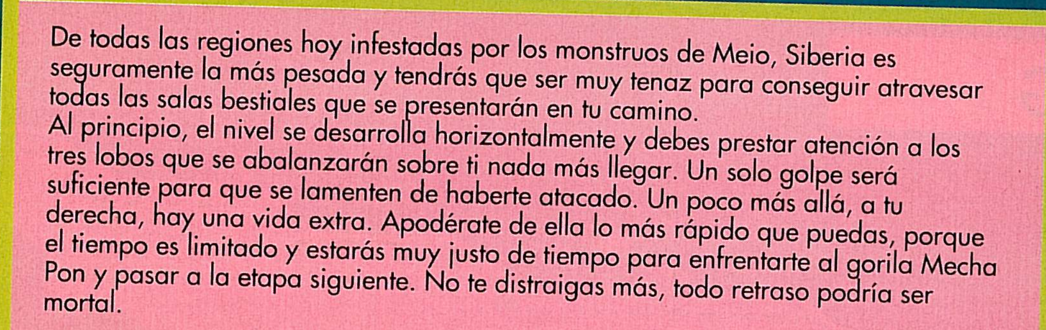
Impresionante, ¿verdad? Pero no temas, Urobolos no es otra cosa que una vulgar serpiente gigante nacida del espíritu, cargado de malas intenciones, del Maestro Meio. Para llegar al final sin sufrir ningún daño, no hay que correr en todos los sentidos ni saltar a todas partes, sino simplemente colocarse en el pequeño promontorio que se alza a la izquierda. En este punto serás totalmente invulnerable y podrás golpear al monstruo a placer. Si a pesar de estas indicaciones no consigues destruir a la serpiente es que no estás situado completamente a la izquierda. Buena suerte.

SIBERIA

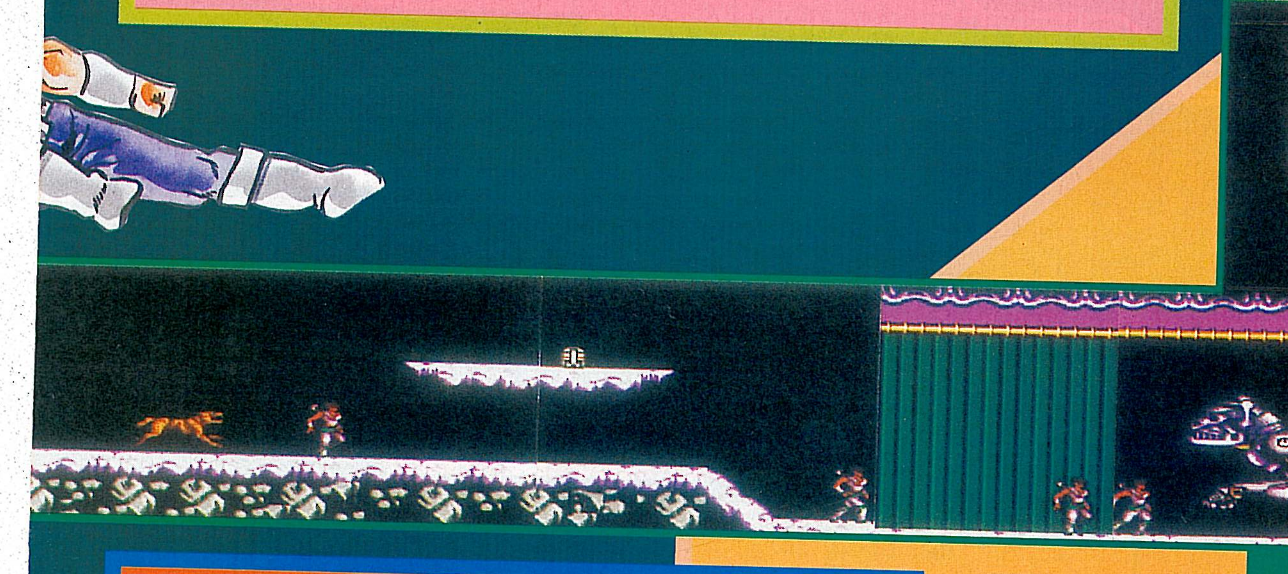


Bueno, ahora tienes que ir hacia la izquierda. Recoge la opción que se encuentra en tu camino y después prepárate a trepar. Llegas hasta un soldado armado con un lanza-misiles. No le dejes hacer su juego porque no podrás llegar más allá, te lo impedirá un muro invisible. Ahora ve a la derecha y todo recto hacia abajo a lo largo de las paredes, pero cuidado con las minas. Evítalas a toda costa

A

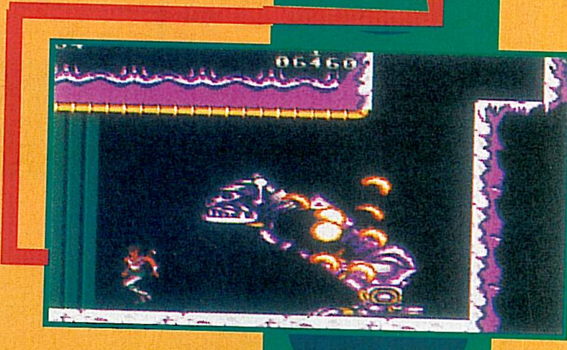


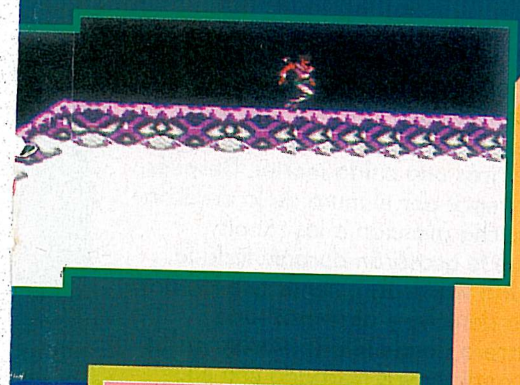
De todas las regiones hoy infestadas por los monstruos de Meio, Siberia es seguramente la más pesada y tendrás que ser muy tenaz para conseguir atravesar todas las salas bestiales que se presentarán en tu camino.
Al principio, el nivel se desarrolla horizontalmente y debes prestar atención a los tres lobos que se abalanzarán sobre ti nada más llegar. Un solo golpe será suficiente para que se lamenten de haberte atacado. Un poco más allá, a tu derecha, hay una vida extra. Apodérate de ella lo más rápido que puedas, porque el tiempo es limitado y estarás muy justo de tiempo para enfrentarte al gorila Mecha Pon y pasar a la etapa siguiente. No te distraigas más, todo retraso podría ser mortal.

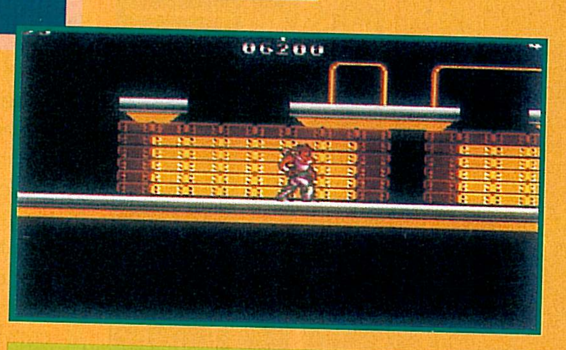


MECHA PON

Esbirro de este nivel y fiel defensor de Meio, Mecha Pon es un adversario respetable. Sus brazos son sus mejores armas y para hacerlos explotar debes golpearlos, al tiempo que te agachas para procurar evitar que él te alcance. Serán necesarios al menos 14 golpes para que acabes con él (resistente, el muy bestia). Pero atención, al explotar proyecta partículas que te dejarán fuera de combate si no te apartas hacia la izquierda con la suficiente rapidez.



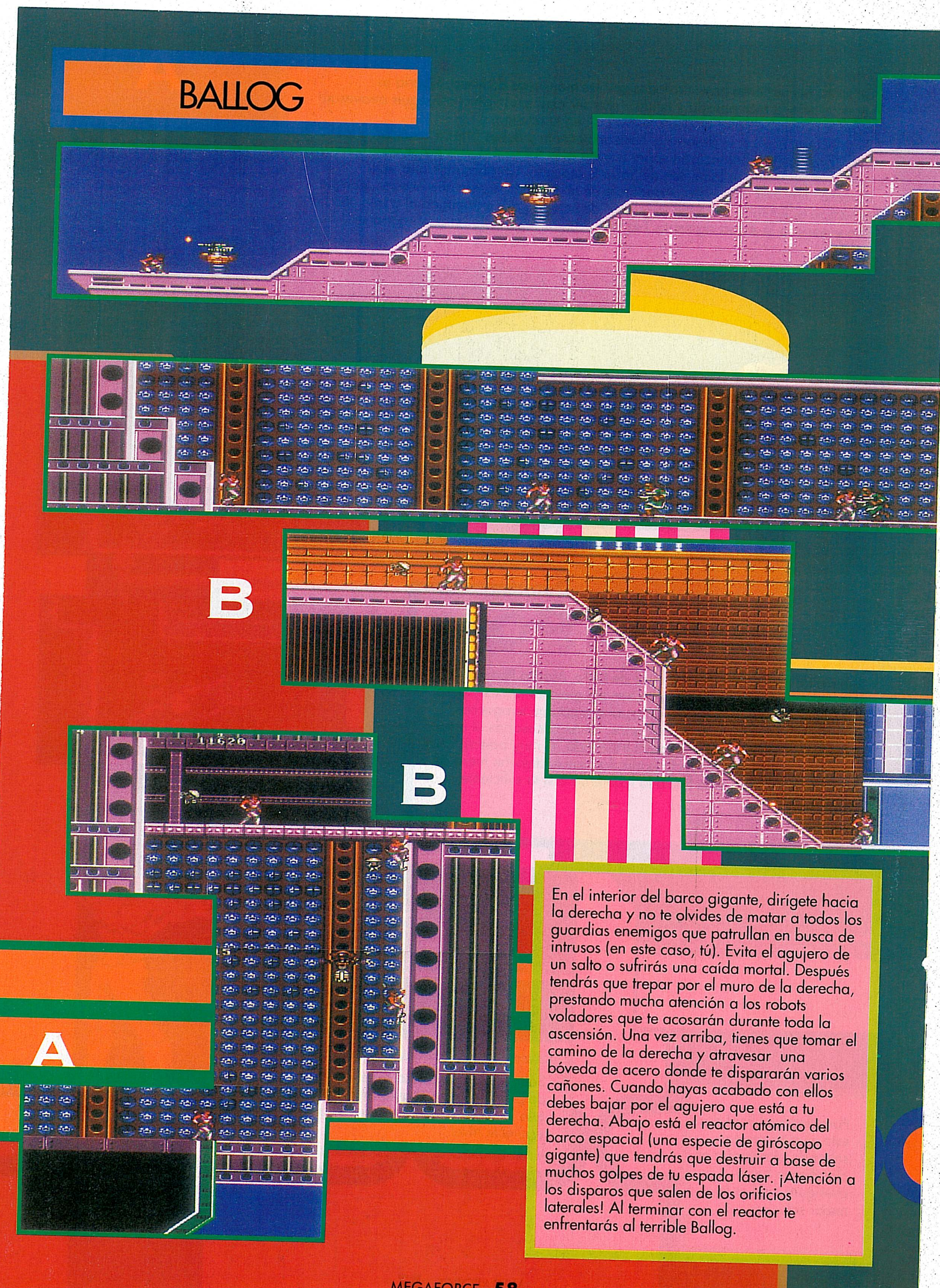




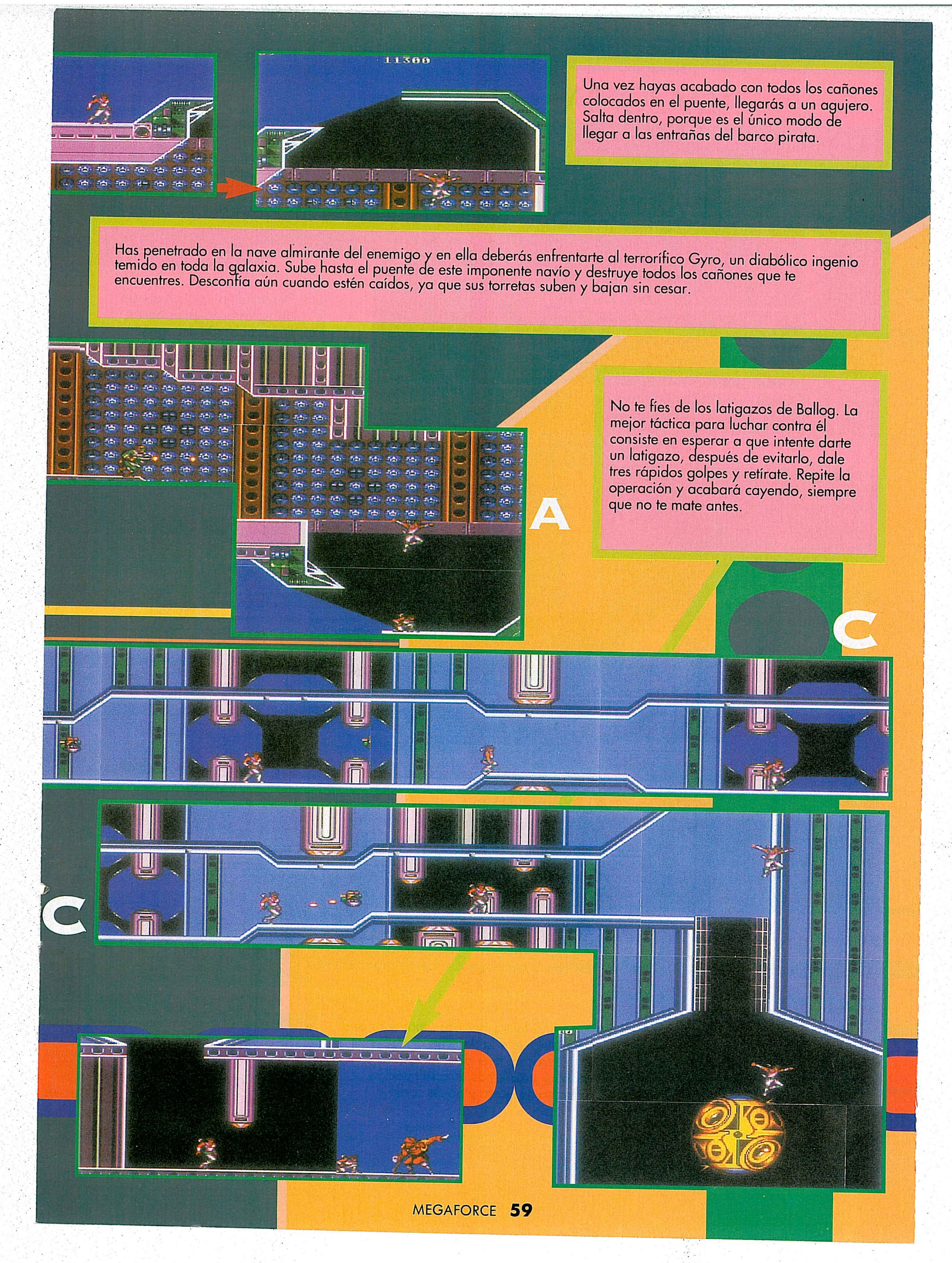
Para llegar al final de este nivel tienes que saltar de plataforma en plataforma hasta averiguar cuál es la mejor solución.

Salta sobre la baldosa superior y después ve hacia el guardián. Una vez que lo hayas eliminado pasarás al siguiente nivel.

BALLOG



En el interior del barco gigante, dirígete hacia la derecha y no te olvides de matar a todos los guardias enemigos que patrullan en busca de intrusos (en este caso, tú). Evita el agujero de un salto o sufrirás una caída mortal. Después tendrás que trepar por el muro de la derecha, prestando mucha atención a los robots voladores que te acosarán durante toda la ascensión. Una vez arriba, tienes que tomar el camino de la derecha y atravesar una bóveda de acero donde te dispararán varios cañones. Cuando hayas acabado con ellos debes bajar por el agujero que está a tu derecha. Abajo está el reactor atómico del barco espacial (una especie de giróscopo gigante) que tendrás que destruir a base de muchos golpes de tu espada láser. ¡Atención a los disparos que salen de los orificios laterales! Al terminar con el reactor te enfrentarás al terrible Ballog.

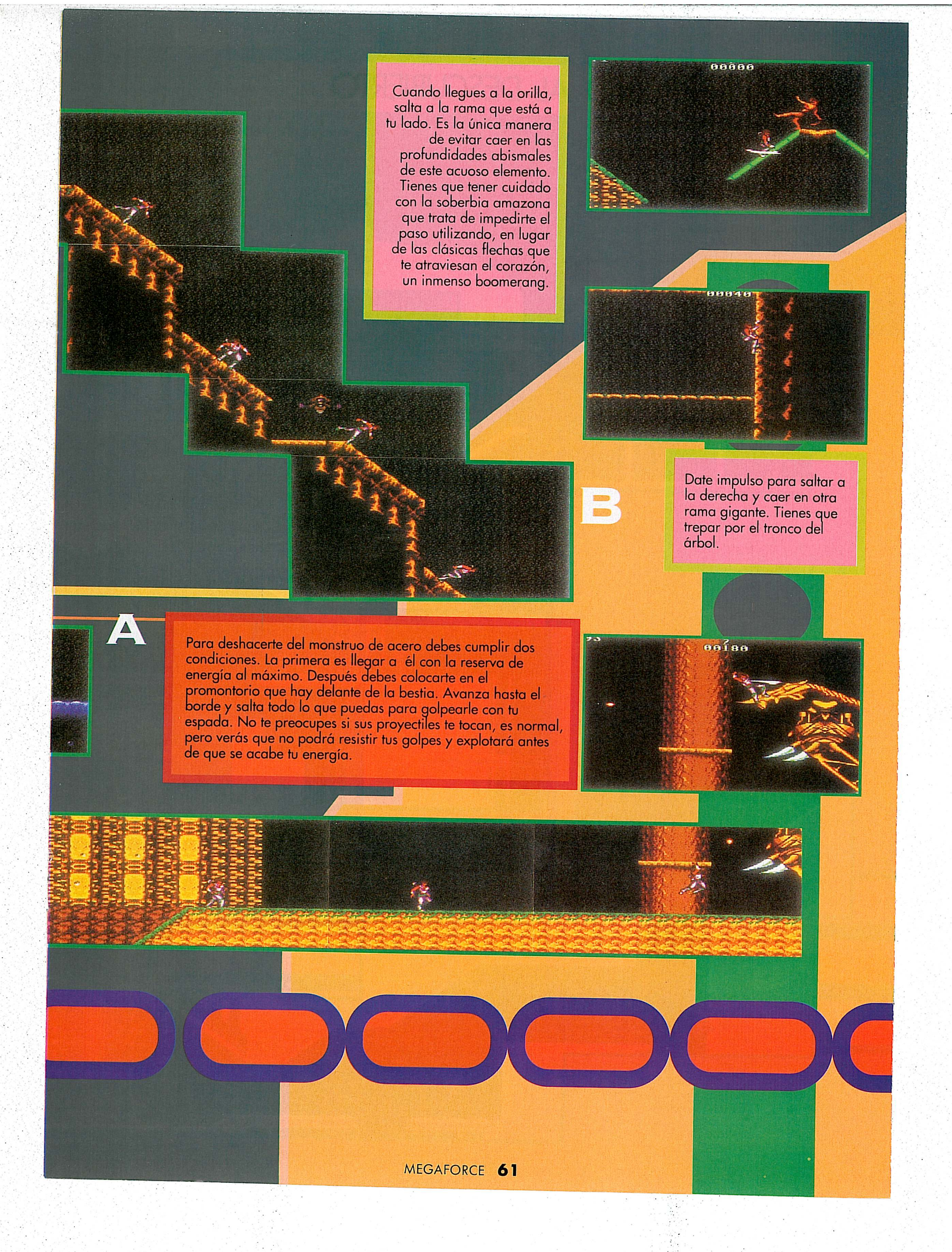


11300
Una vez hayas acabado con todos los cañones colocados en el puente, llegarás a un agujero. Salta dentro, porque es el único modo de llegar a las entrañas del barco pirata.
Has penetrado en la nave almirante del enemigo y en ella deberás enfrentarte al terrorífico Gyro, un diabólico ingenio temido en toda la galaxia. Sube hasta el puente de este imponente navío y destruye todos los cañones que te encuentres. Desconfía aún cuando estén caídos, ya que sus torretas suben y bajan sin cesar.
No te fíes de los latigazos de Ballog. La mejor táctica para luchar contra él consiste en esperar a que intente darte un latigazo, después de evitarlo, dale tres rápidos golpes y retírate. Repite la operación y acabará cayendo, siempre que no te mate antes.
A
C
C

AMAZONIA

Desciende a lo largo de las abruptas pendientes hasta llegar al borde del agua.

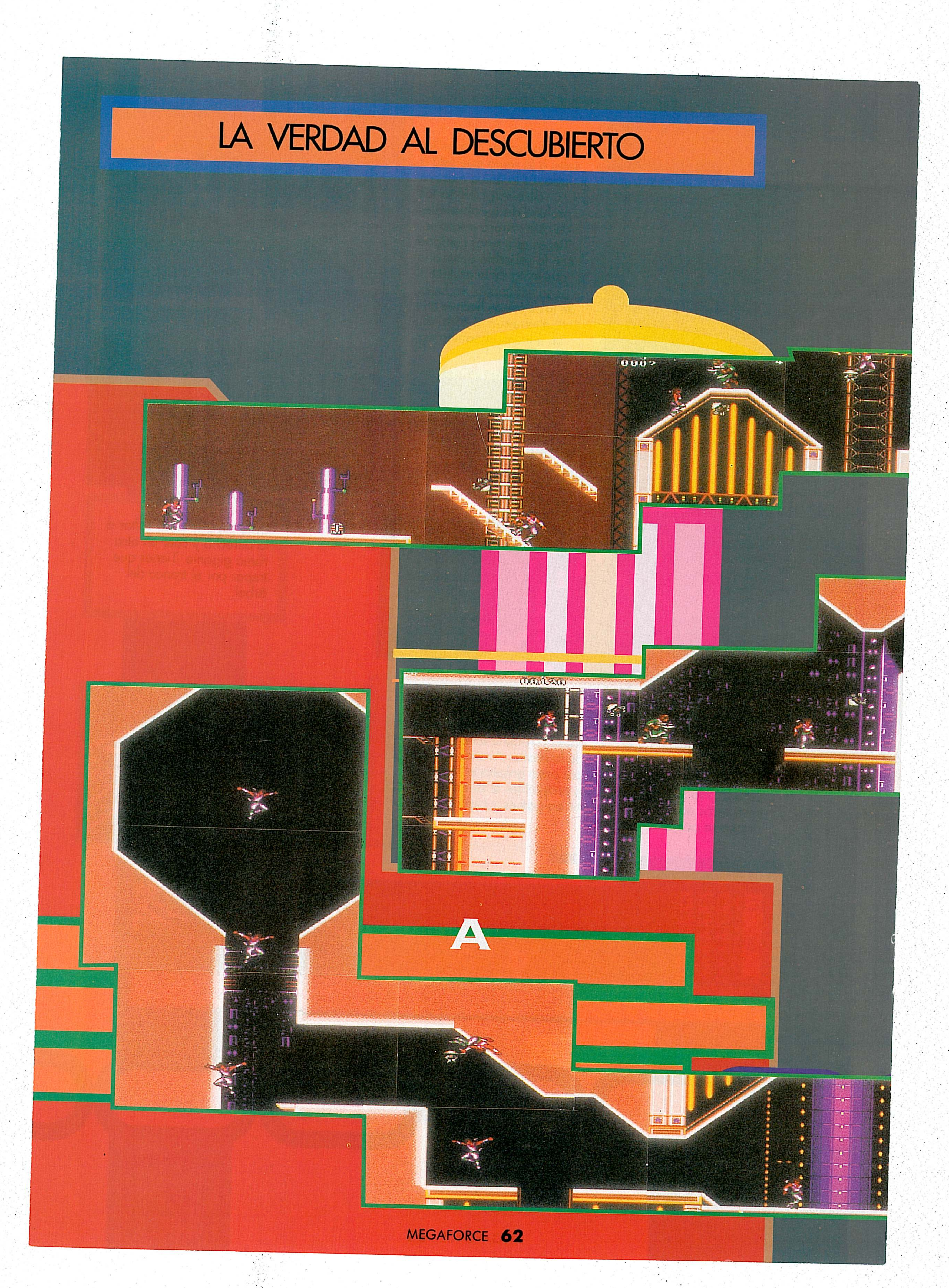
Debes seguir trepando por las ramas para evitar a las numerosas amazonas que te atacan con agresivas intenciones. Después, dirígete a la derecha.
Una vez que has ido todo lo que puedas a la derecha, te encuentras con un pequeño dinosaurio que no te planteará grandes problemas. A continuación encontrarás otro dinosaurio, pero éste está hecho de acero y no de carne y hueso.

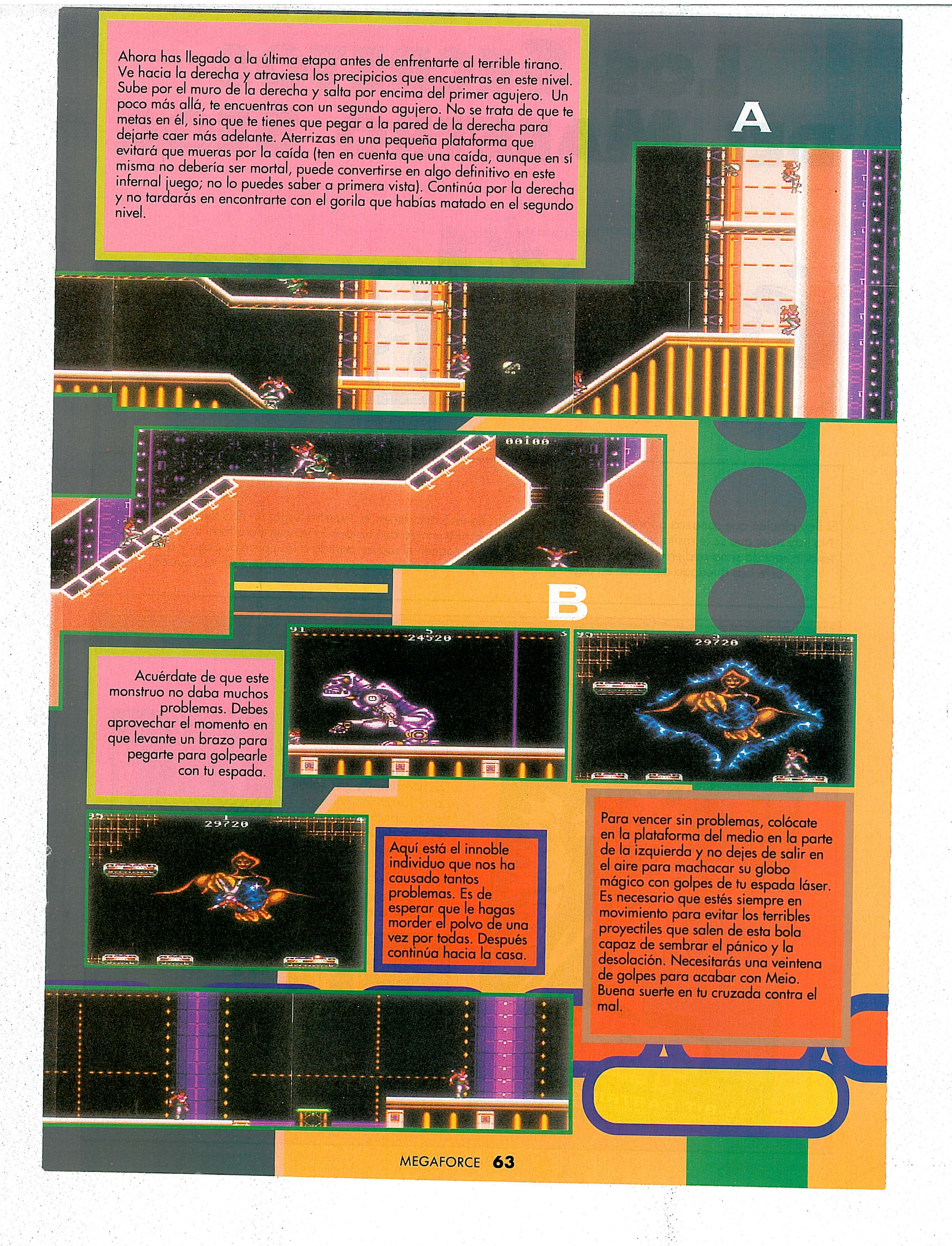


Cuando llegues a la orilla, salta a la rama que está a tu lado. Es la única manera de evitar caer en las profundidades abismales de este acuoso elemento. Tienes que tener cuidado con la soberbia amazona que trata de impedirte el paso utilizando, en lugar de las clásicas flechas que te atraviesan el corazón, un inmenso boomerang.

Date impulso para saltar a la derecha y caer en otra rama gigante. Tienes que trepar por el tronco del árbol.

Para deshacerte del monstruo de acero debes cumplir dos condiciones. La primera es llegar a él con la reserva de energía al máximo. Después debes colocarte en el promontorio que hay delante de la bestia. Avanza hasta el borde y salta todo lo que puedas para golpearle con tu espada. No te preocupes si sus proyectiles te tocan, es normal, pero verás que no podrá resistir tus golpes y explotará antes de que se acabe tu energía.


LA VERDAD AL DESCUBIERTO
A



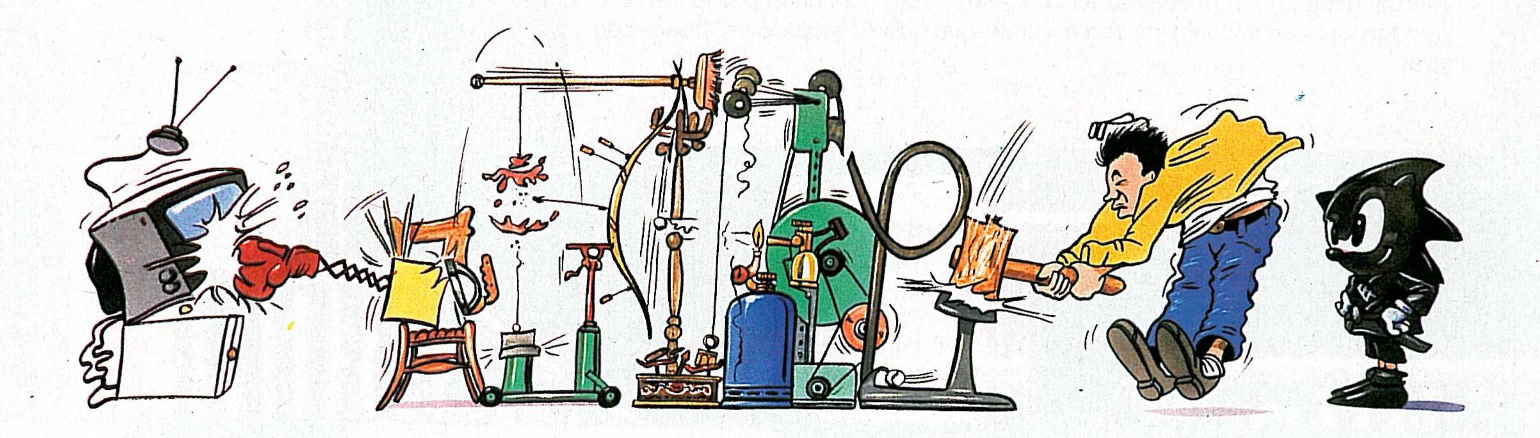
Ahora has llegado a la última etapa antes de enfrentarte al terrible tirano. Ve hacia la derecha y atraviesa los precipicios que encuentras en este nivel. Sube por el muro de la derecha y salta por encima del primer agujero. Un poco más allá, te encuentras con un segundo agujero. No se trata de que te metas en él, sino que te tienes que pegar a la pared de la derecha para dejarte caer más adelante. Aterrizas en una pequeña plataforma que evitará que mueras por la caída (ten en cuenta que una caída, aunque en sí misma no debería ser mortal, puede convertirse en algo definitivo en este infernal juego; no lo puedes saber a primera vista). Continúa por la derecha y no tardarás en encontrarte con el gorila que habías matado en el segundo nivel.

Acuérdate de que este monstruo no daba muchos problemas. Debes aprovechar el momento en que levante un brazo para pegarte para golpearle con tu espada.

Aquí está el innoble individuo que nos ha causado tantos problemas. Es de esperar que le hagas morder el polvo de una vez por todas. Después continúa hacia la casa.

Para vencer sin problemas, colócate en la plataforma del medio en la parte de la izquierda y no dejes de salir en el aire para machacar su globo mágico con golpes de tu espada láser. Es necesario que estés siempre en movimiento para evitar los terribles proyectiles que salen de esta bola capaz de sembrar el pánico y la desolación. Necesitarás una veintena de golpes para acabar con Meio. Buena suerte en tu cruzada contra el mal.

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



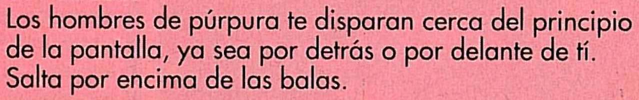
Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nivel que se le resita, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

MEGADRIVE

DICK TRACY



NIVEL 2: ESCENA A: DESTINO 7TH STREET WHAREHOUSE



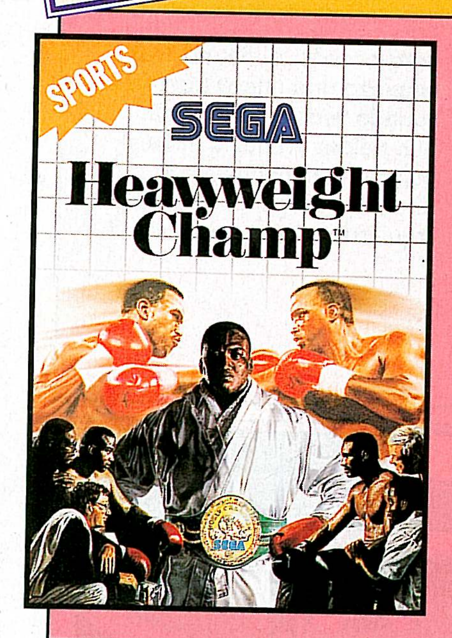
Los hombres de gris saltan por encima de tí y luego vienen por detrás con un cuchillo; debes matarlos antes de que se acerquen demasiado.
Los hombres de púrpura te disparan cerca del principio de la pantalla, ya sea por detrás o por delante de tí. Salta por encima de las balas.



NIVEL 2: ESCENA C: BROWBEATING UNDER THE EL

La camorra: estáte atento porque aparece en primer plano cuando menos lo esperas. Para evitar la dinamita que lanzan, salta de forma que la dinamita caiga justo cuando aún estás en el aire.

MASTER SYSTEM — HEAVYWEIGHT CHAMP



Para tener los "super-puñetazos", pulsa los botones Start 1 y 2 simultáneameante. Mantén la presión hasta que el contador de la parte inferior de la imagen se convierta en flechas rojas. Después, suelta los dos botones y tendrás super-puñetazos.

MEGADRIVE — ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

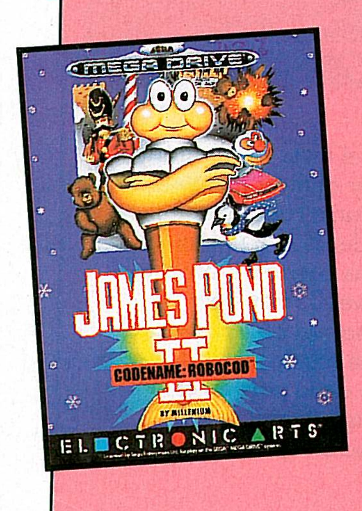




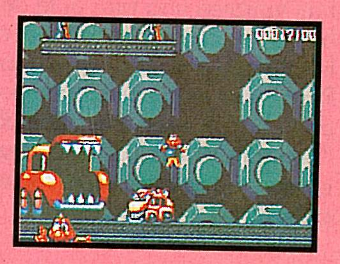
Nivel 6: El Bosque Hiho Este es posiblemente el nivel más difícil. Lo mejor que puedes hacer es utilizar el Pedicóptero para recorrer todo el nivel por la parte alta de la pantalla. Si prefieres ir por la parte de abajo, pega puñetazos a los árboles y así matarás a los "Woodcuters". Fíjate bien en los árboles porque en ellos hay gorilas. Ve todo el camino por la derecha y te volverás a encontrar al oso. Pero antes, asegúrate de tener el collar (Necklace); después debes hacer lo mismo que para combatir con la princesa.



MEGADRIVE — JAMES PONDII



En la misión 2, tras haber entregado todos los venenos, hay que ir a la izquierda del tubo de la entrada, sobre las algas, y aparecerás directamente en la misión 5.



MASTER SYSTEM — PRO WRESTLING

Si quieres ganar fácilmente, ponte en la mitad de la pantalla y deja que tu adversario venga hacia tí. Entonces, dale unas cuantas patadas; al principio, se levantará muy deprisa y no te dará tiempo a tumbarle en el suelo, pero si repites la operación tres o cuatro veces, se levantará más despacio y eso te permitirá bloquearle y ganar así el torneo.

MASTER SYSTEM — GOLDEN AXE

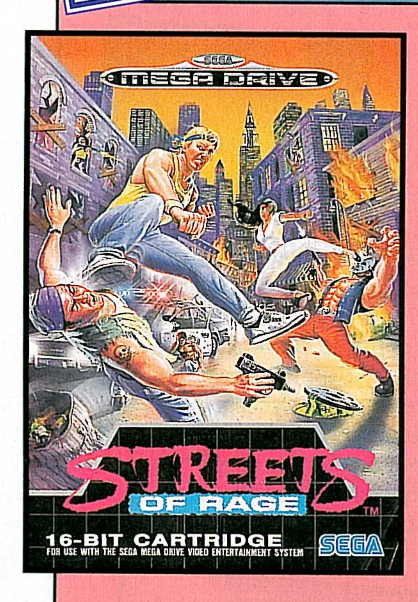
Para tener un segundo Continúa, cuando el mensaje de Game Over aparezca, vete arriba y pulsa los dos botones simultáneamente.





Si quieres saberlo todo sobre el mundo Sega, suscríbete ahora a MegaForce y no te pierdas ningún número de la revista.

MEGADRIVE — STREETS OF RAGE



Para que el final sea diferente usa el modo de dos jugadores, y cuando el primer monstruo (Boss) te haga una pregunta, haz que un jugador diga que sí y otro que no. El que ha dicho sí deberá matar a su compañero, y una vez hecho, el Boss volverá a hacer una pregunta, a la que debes responder no. Mátale ahora y enseguida verás la horrible secuencia final.



MEGADRIVE — SUPER MONACO GP





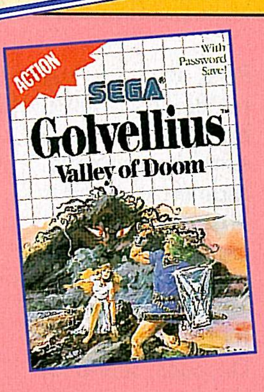


Carrera 15: no debes tener un accidente; podría ser el fin del juego.
Códigos:

DQ76 2ILM F200 0000
0010 M10F B324 5D76
CA89 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC

Consejos útiles: Para tener la Super Licencia debes conseguir los 4.600 puntos como piloto en la versión arcade de este juego, y será tuya.

MASTER SYSTEM — GOLVELLIUS



Para acceder al Sound Test, empieza una nueva partida y cuando veas en la pantalla que Kelesis va hacia el túnel, pulsa simultáneamente la dirección diagonal de arriba-izquierda y los botones 1 y 2.

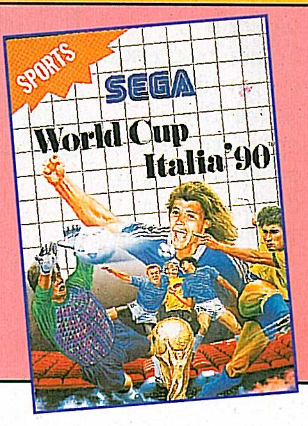
MEGADRIVE — TOE JAM AND EARL



En el nivel 1, arriba a la derecha hay una pequeña isla con un montón de regalos. Para llegar a ella hacen falta los Rocket-Skates, los Icarus Wings o un Intertube (una boya). Como en el nivel 1 apenas hay regalos, es preferible ir a buscar al nivel 2 alguno de los tres objetos y enseguida dejarse caer de nuevo en el nivel 1. En este nivel, abajo del todo a la izquierda hay también una isla. Si te dejas caer en el hoyo que hay en su centro, llegarás al nivel 0. Pide una limonada (una vida) o ve a tomar un baño (energía). Para tener más posibilidades de reunir las diez piezas de tu barco, escoje al principio de la partida el modo "Random World". Y cada vez que termines una escena y que estés en el ascensor, deja el botón C pulsado.

MASTER SYSTEM — WORLD CUP ITALIA 90

Después de haber seleccionado tu equipo, aparece una pantalla que te muestra todos los grupos; pulsa la Pausa tantas veces como quieras y lo desordenarás todo.

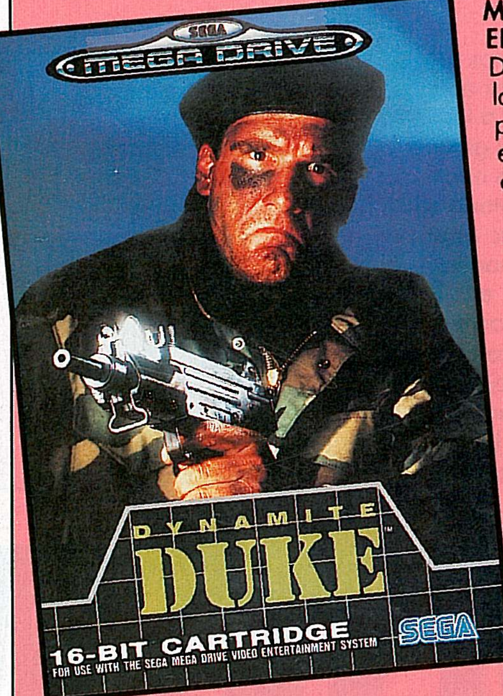


MASTER SYSTEM — POWER STRIKE

Podrás ir muy lejos si coges tres veces el arma 1 y disparas sin parar hacia delante y a los lados. Existe un nivel 0. Si quieres descubrirlo y jugar en l, debes terminar todas las pantallas y ver el final del juego. Después, en la presentación del juego, pulsa la opción Continúa y descubrirás el nivel secreto, que no es otro que el 1 pero más rápido.



MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE



MISION 4: EL TUNEL
Dispara sobre las piedras para encontrar objetos útiles.

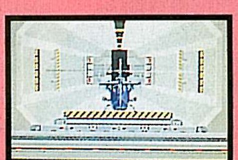
BOSS:
Empieza por dispararle alto, y cuando se haya acercado a tí dale patadas con cuidado de evitar al mismo tiempo los puñetazos que él te da.

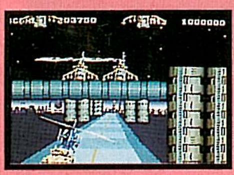
MEGADRIVE — SUPER THUNDER BLADE

NIVEL 2: LAS CAVERNAS.

Es un nivel bastante difícil. Para pasar a través de las cuevas, quédate más o menos en el centro de la pantalla, y de esta manera podrás ir viendo el camino que hay delante de tí. Hay tres grupos de cavernas. Para destruir los aviones de ataque debes mantener pulsado el botón C, disparar sobre el lado izquierdo del avión, luego sobre el derecho y por último al centro.









MASTER SYSTEM — RAMPAGE

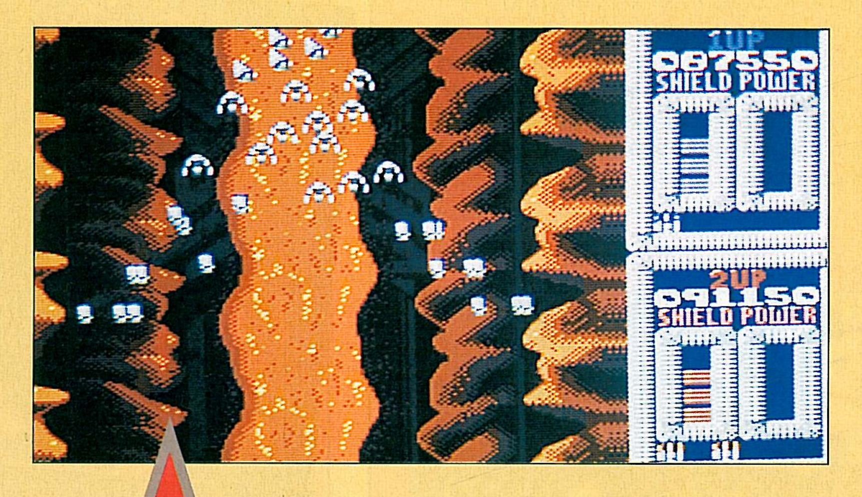
Para tener un Continúa adicional, espera a que aparezca Game Over y luego pulsa el botón 2 y la dirección abajo-izquierda del joypad. Ten en cuenta que la operación sólo funciona dos veces seguidas.



MEGADRIVE — SONIC

En el nivel 1/3, cuando estás al pie de un muro con un ascensor y un trampolín en la palmera, sube por la pendiente y pon la palanca ABAJO y a la DERECHA. Así atravesarás el muro, y te evitarás el pasar por el acantilado.





SUPER SPACE INVADERS

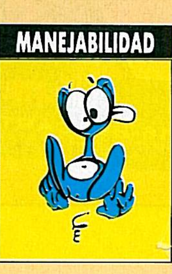
En los comentarios sobre videojuegos son obligadas las referencias a los grandes clásicos del género surgidos allá por los años ochenta. En esta historia se puede hablar de Pac-Man, Breakout, Space-Invaders, Defender Galaxian, etc. Todos ellos están hoy bastante pasados, pero nunca conviene olvidar la importancia que han tenido. Por suerte, además, algunos editores se han animado a revivirlos para que su saga continúe, con más o menos éxito. Los amantes de estas reediciones verán sus deseos cumplidos y evocarán viejos tiempos en los que el videojuego nada tenía que ver con el software actual. Pero Super Space Invader hará también las delicias de los jugadores más jóvenes al descubrir el interés que puede tener lo que ellos consideraban sólo como una vieja gloria. Este juego de Domark conserva el aspecto, el interés y el argumento del original pero con una mezcla de "remozado" actual (es como si coges un viejo Cadillac y lo pintas, pones tapicería nueva y lo conviertes en un flamante coche). El principio es el mismo que en el juego anterior, pero con gráficos mejorados: se trata de matar a los horrorosos extraterrestres que han invadido nuestro planeta. El jugador dirige una nave de ataque que se desplaza a izquierda y derecha sobre el suelo de la pantalla. Está situado en la parte baja, desde donde dispara misiles hacia arriba, en la vertical de donde se encuentra. Los alienígenas están encima, en perfecta formación, y se mueven al unísono de forma lateral, dejando caer bombas sobre la nave terrestre. Cada pantalla es una batalla a ganar y hasta que no hayan sido destruídas una por una las naves enemigas no se puede pasar a la siguiente.

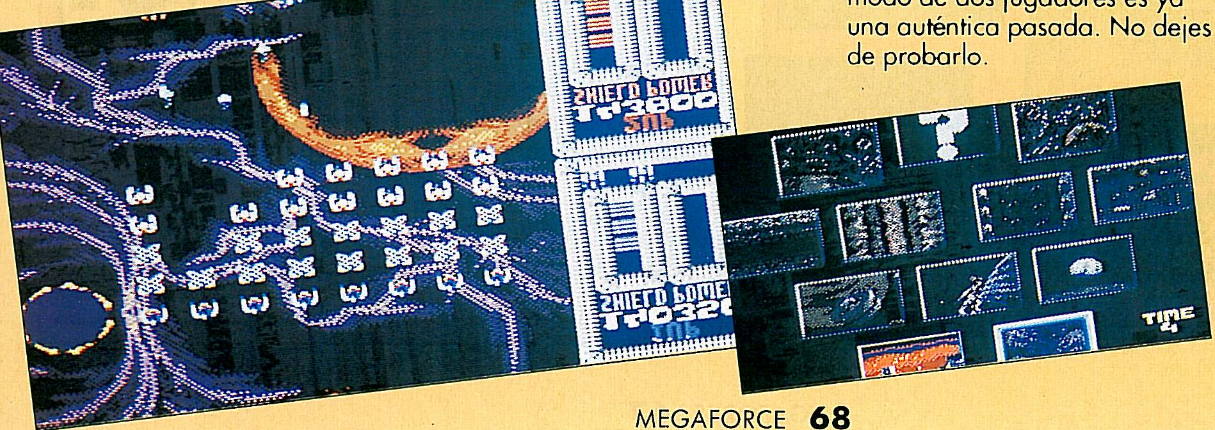
Algunos grupos de invasores se unen a sus amigos desde arriba y otros lo hacen desde el lateral, para dar un poco más de emoción a este juego que conserva todo el espíritu de los antiguos y añade ventajas y novedades de los modernos. Y en el modo de dos jugadores es ya una auténtica pasada. No dejes de probarlo.





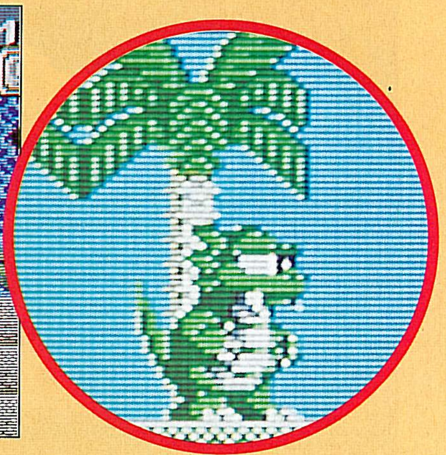






Bueno chavales! El genial Wonderboy ha regresado a vuestras consolas portátiles preferidas. Este pequeño caballero que venció en el primer episodio a todos los monstruos habidos y por haber del temible Monster World no se ha podido estar quieto. Ha sido después el héroe de otra aventura de Master System (Wonderboy II) que le ha puesto en un terrible aprieto frente al dragón Meka. Pero una vez más ha vencido a este horrible reptil. Al menos eso creía,





Wonderboy: THE DRAGON'S TRAP





porque Meka no quiere morirse sin dejar un «bonito recuerdo» a nuestro protagonista. En un último esfuerzo, ha transformado a Wonderboy en una pequeña lagartija verde, un dragoncito al fin y al cabo. Pues bien, aquellos lectores que ya terminaron Wonderboy II sobre Master System, que no piensen que la aventura está acabada. Ahora Wonderboy tiene que recorrer el país de los monstruos (Monster World) para recuperar su apariencia humana, ya que en forma de reptil no hay manera de combatir como es debido. Hay que aniquilar a los enemigos y recoger las piezas de oro que ellos dejan, para comprar con ellas armamento o piezas suplementarias que le ayudarán en su misión. Pero la nuestra no es sólo una aventura para bárbaros (que matan todo lo que se mueve y lo que se ve); en Wonderboy hay que descubrir objetos y lugares en un orden concreto. Sus siete niveles ofrecen mundos tan variados como peligrosos; por fortuna, hay también albergues para que el protagonista pueda descansar y para que los jugadores puedan grabar la partida en el cartucho (que para eso tiene una memoria soportada por pilas). Si te gusta la charla, haz algunas compras en las tiendas de armas y de bonos, y si te gusta la aventura... hazte con este juego.

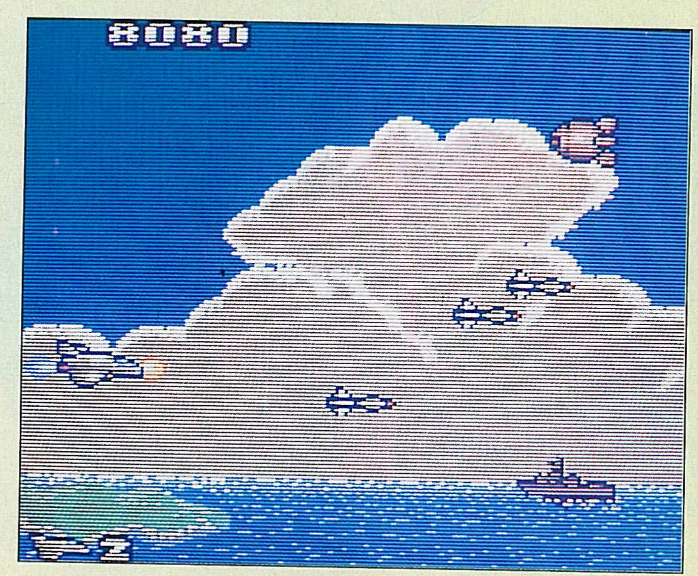














AERIAL ASSAULT

SONIDO

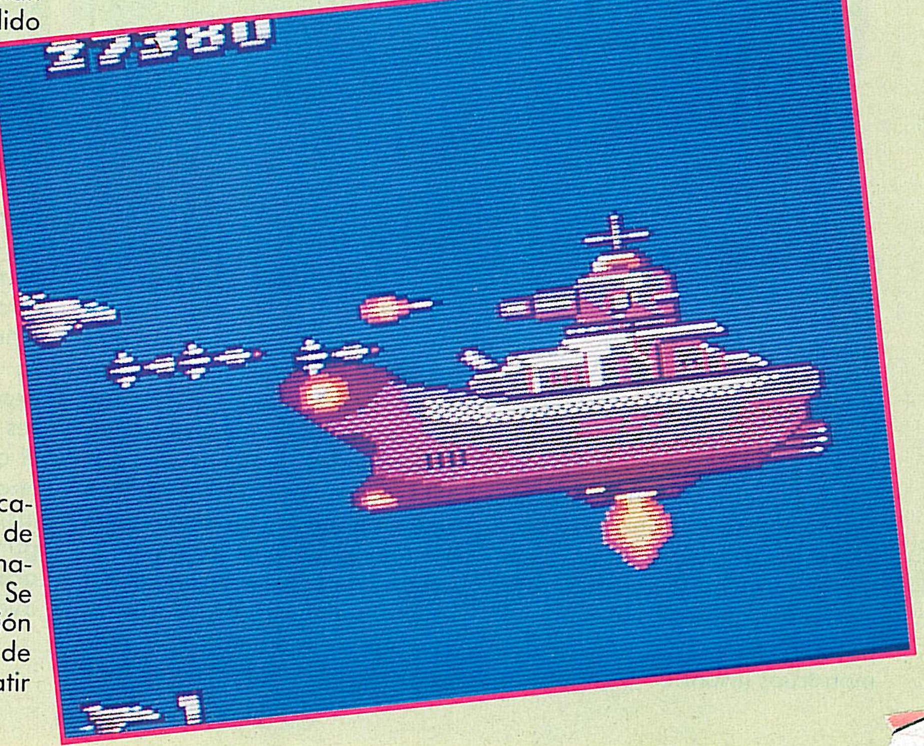
GRAFISMO

ANIMACION

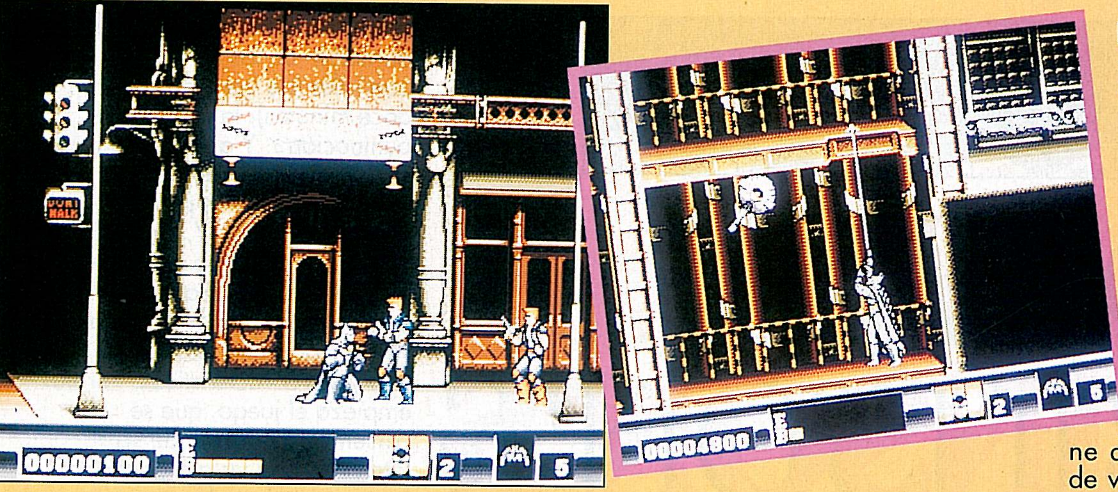


MANEJABILIDAD

La consola portátil de Sega no deja de recibir novedades, y en esta ocasión se trata de un programa del mismo fabricante que simula los grandes momentos de un vuelo aéreo de un avión F-15. Los héroes, aquí son los pilotos de aviación, aquellos que forman parte de Top Gun. Si a ti te propusieran formar parte de esta aventura y subir a un F-15, te atreverías a rechazarlo. ¡Ni se te ocurra!, porque otros lo han hecho y después se han arrepentido de no haber podido disfrutar de los placeres que un vuelo así te ofrece. Para que la oferta no te pille desprevenido, lo mejor que puedes hacer es comprar Aerial Assault y entrenarte en casa, con la portátil. Además de entretenimiento, Aerial Assault te ofrece una bonita simulación de vuelo y te propone algunos retos (¿te pensabas que sólo ibas a dar un paseo por el aire?). Lo que está claro es que no te van a dejar un F-15, de lo mejorcito de la flota americana, para sobrevolar las playas de California con la intención de hacer fotos algo pornográficas... Se supone que con tu flamante avión debes hacer algo más que ver de cerca pájaros, deberás combatir con los enemigos de turno. Tus superiores te confían misiones en las que debes enfrentarte a la flota enemiga, de todo tipo, que se ha empeñado en infiltrarse en tu país. Pero por suerte, entre la flota y tu país estás tú, armado hasta los dientes con misiles y otros disparos varios. Empieza por probar un disparo de lo más simple, y verás cómo todo lo que hay delante de ti desaparece.
Después, el armamento aumenta su potencia progresivamente, según vas cogiendo los bonos que se presentan cuando aniquilas a un determinado tipo de enemigo. Basta con pasar sobre esos bonos para hacerte con el nuevo arma... así hasta que te conviertes en un auténtico arsenal. La vista de este juego es de perfil y está constituido por una constante acción de disparo puntero en scroll horizontal.







BATMAN

Casi al mismo tiempo que la segunda parte de la película llega a las pantallas de cine, Sunsoft presenta la versión para Megadrive de Batman. En este juego se os propone una réplica un poco remodelada de lo que fue la primera parte de las aventuras del hombre murciélago, con la ventaja de que os ofrece varios juegos en uno. En la primera misión, el objetivo es rescatar a Vicky Vale de las garras del malvado Joker. Debereis moveros por tres lugares situados en Gotham City (Ciudad Gótica, en castellano). Las oscuras calles de esta ciudad ocultan a numerosos secuaces del payaso delincuente y Batman deberá luchar con ellos ayudado por sus Bat-máquinas. El segundo nivel os reserva situaciones como la de sortear los barriles llenos de ácido o las tuberías de vapor que abundan en la fábrica de productos químicos Axis. Todo esto significa que, en los momentos más comprometidos de la aventura, os parecereis más a Tarzán que a otro personaje. El tercer y último nivel de la primera misión os hará entrar en el museo Flugelheim. Estos tres niveles que conforman la primera parte del juego se basan en los continuos golpes, el scrolling multi-direccional y una presentación de los personajes de perfil, es decir, cuenta con las principales características de los clásicos juegos de plataformas y lo que se espera del héroe es que haga todo un alarde de sus capacidades gimnásticas. La segunda misión os propone deshaceros definitivamente de vuestro principal enemigo: el mpático Joker. También tiene tres niveles iferentes y, una vez en l primero, lo principal s ejercer un control absoluto del Batmóvil, ya ue teneis que participar en una loca carrera or las calles de otham. El scrolling, en sta ocasión es simplemente horizontal, de la misma forma que el movimiento en dos direcciones es el único permitido en el siguiente nivel. Aquí el protagonista es la Batiala (el avión de Batman). Misiles, helicópteros, bombas y, por supuesto, enemigos son la base de este espectáculo aéreo. En el último nivel os vais a encontrar cara a cara con Joker en la catedral de Ciudad Gótica; esta es la confrontación final, pero no os vamos a decir lo que hacer. En resumen: un juego de acción pura que os levantar de vuestros asientos.

SONIDO

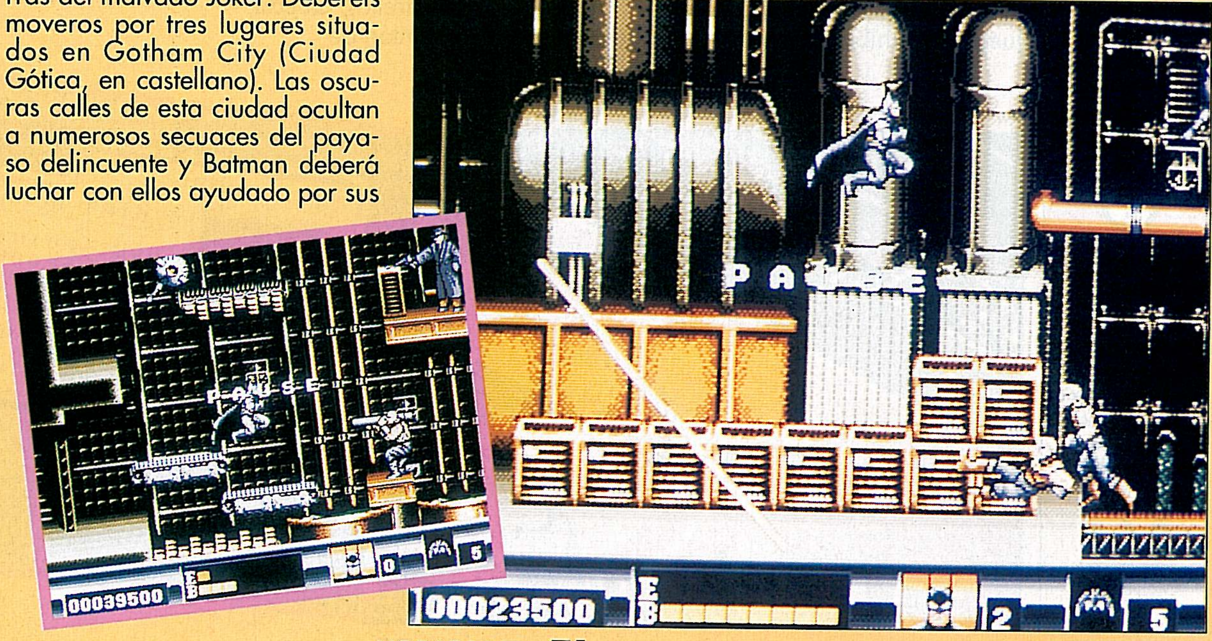
GRAFISMO

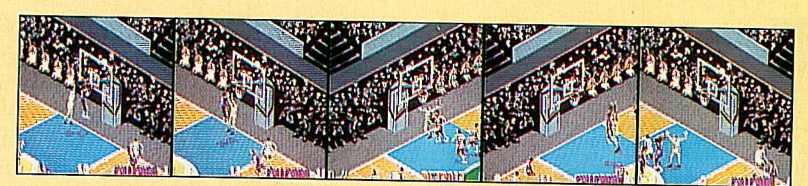
ANIMACION



MANEJABILIDAD







DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

La manía del basket vuelve a ocupar la actualidad de los juegos para Megadrive, esta vez con un verdadero juego de baloncesto que no es un one-on-one, ni siquiera un two-on-two. Es nada más y nada menos que un five-on-five. Se acabaron los juegos simples o los juegos de pura exhibición. Ahora podrás participar en un campeonato con todo lo que el terreno de juego tiene que tener. Después de una pantalla de presentación digitalizada aparece una pantalla de opciones bastante bien nutrida. Aquí puedes elegir juego en exhibición para entrenarte o bien escoger ya el modo de torneo, con todos los equipos propuestos por el juego. Tienes todas las posibilidades de juego: de dos, contra la máquina, tú sólo... Como sugerencia, elige el modo de two-on-two, uno de los más interesantes en este tipo de juegos para consolas. Pero puedes también jugar en modo tres contra tres, y hasta cinco contra cinco, todo ello con tres niveles de dificultad (principiante, normal y superestrella). Queda, además, otro montón de opciones para seleccionar: la duración de los tiempos parciales (de tres, seis, nueve, doce minutos), la música, la puntuación... Y ahora vamos con la selección del equipo. Robinson Basket te propone cuatro equipos (NY, Detroit, LAO y Chicago); lo que puedes hacer es elegir para cada equipo cinco jugadores de entre veinte, cada uno de ellos con su foto y sus características. Por fin empieza el juego, que se contempla en forma de scroll lateral en una vista diagonal del terreno. Los jugadores se representan en tres cuartos y cuando todo se empieza a animar, cualquiera diría que es una retransmisión televisiva, con todos los detalles de un encuentro de baloncesto real. Y ahora ¿te animas a ser un campeón de la NBA americana?



SONIDO

GRAFISMO

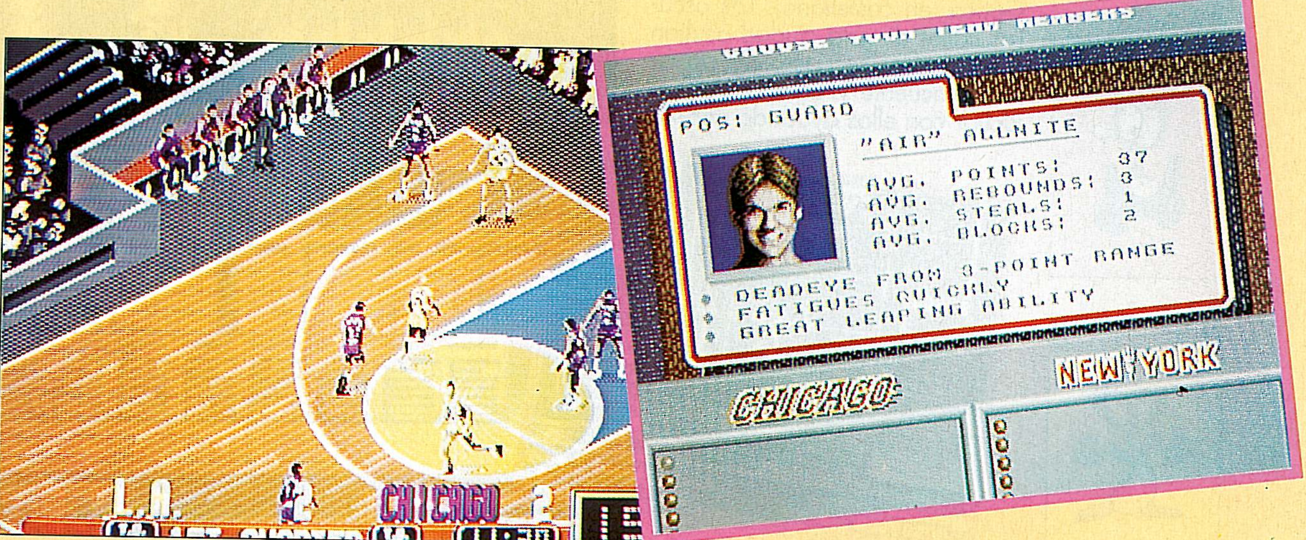


ANIMACION



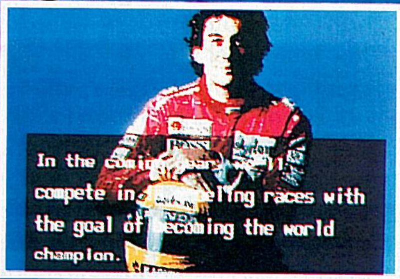
MANEJABILIDAD



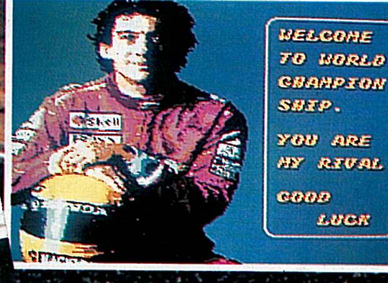


SUBETE AL CARRO DEL GANADOR











¡Experimenta la F.1 en los circuitos más provocadores del mundo! El hombre es la máquina. Sólo depende de ti. El control está en tus manos probándote a ti mismo a los mandos de la precisión, habilidad, y pericia.
¡Revienta los Boxes! Saldrán chispas a tu paso.
La copa estará en tus manos gracias a los consejos de un especialista.
Ayrton Senna es tu Manager.

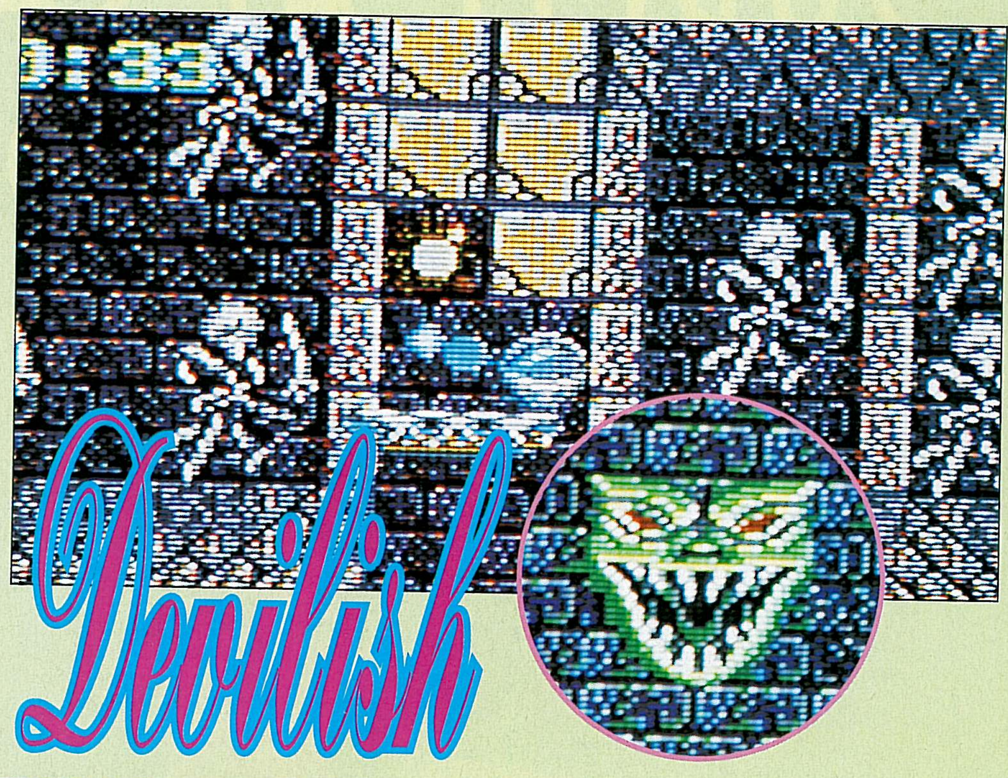


Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92

Vive una Aventura



Disponible en GAME GEAR, MASTER SYSTEM II y MEGADRIVE.



Podríamos decir sin exagerar que los juegos de tipo rompe-ladrillos (o rompebloques, como se quiera llamar) son tan importantes para el mundo del software lúdico como lo es Megaforce para el mundo de la prensa lúdica. Algunos incrédulos dirán que los juegos clásicos han estado mejor representados por títulos del tipo Pac-Man (en cuanto a come-cocos) o Defender (como machaca-marcianos), siempre presentes en las máquinas de los bares. Pero no menos veces podía verse un juego de tipo rompe-ladrillos, que en muchas ocasiones no era otro que el conocido Arkanoid, o Breakout, por ejemplo. El éxito de estos juegos venía en parte por su facilidad de uso, ya que cualquier jugador de la edad que fuera podía mejorar la raqueta



del Arkanoid... Así, generación tras generación, la tradición se ha mantenido y ahora llega, para los más moderrnos jugadores, los de la consola Game Gear, el juego Devilish, que seguramente ocupará un lugar de honor en tu ludoteca para esta consola portátil. El argumento es el típico: por razones desconocidas, has sido transformado en una bola de energía que trata desesperadamente de salir de la prisión formada por elementos naturales encadenados donde los espíritus malignos se divierten creando todo tipo de monstruos variados en cantidades astronómicas. Hay ocho niveles cuyos mundos delirantes van a producirte más de un quebradero de cabeza. Pero, por fortuna, tienes dos raquetas, en lugar de una como era tradicional, para hacer rebotar la bola contra el muro de ladrillos. Además mueves las raquetas casi como quieras: la primera se desplaza sobre una línea horizontal situada en la parte inferior de la pantalla (típico) y la segunda sube, baja, va a derecha y a izquierda o incluso gira sobre sí misma para que la bola rebote contra las paredes. Otros muchos detalles añaden interés al juego, que ya en su versión original era bastante entretenido. El decorado, caótico, también tiene su miga.

SONIDO



GRAFISMO

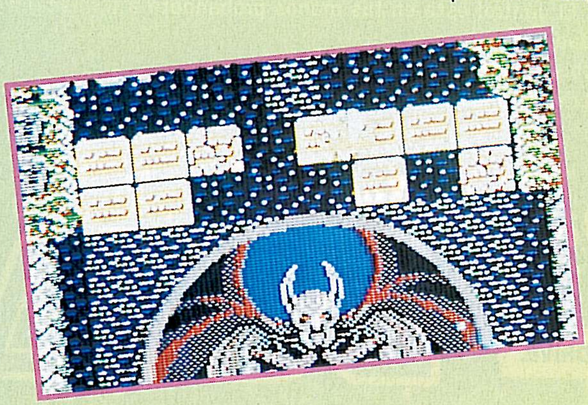


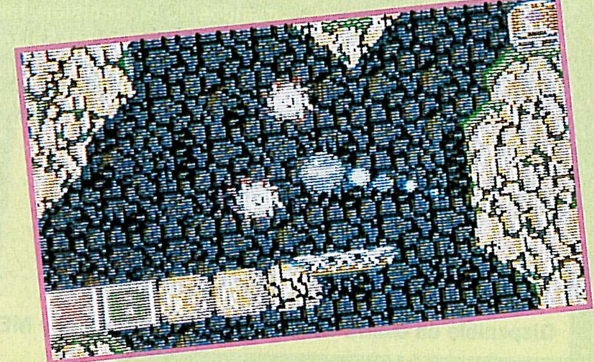
ANIMACION



MANEJABILIDAD







Wonder Boy in Monster World

segunda parte



Este mes continuamos con el dossier dedicado al Wonder Boy que publicamos en el pasado número. Se trata de la versión para MegaDrive y en la serie Wonder Boy el "*WonderBoy in Monster World*" es el quinto.

EL CASTILLO DE LAS NIEVES

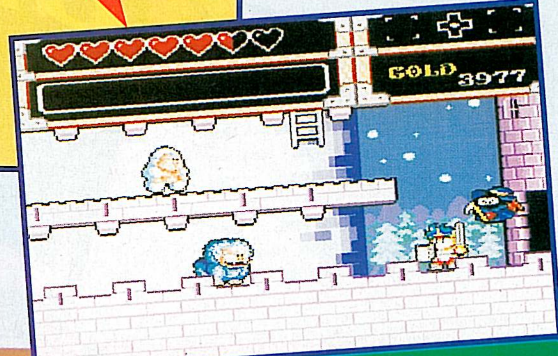


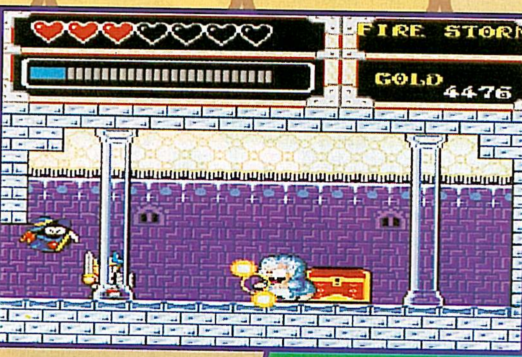


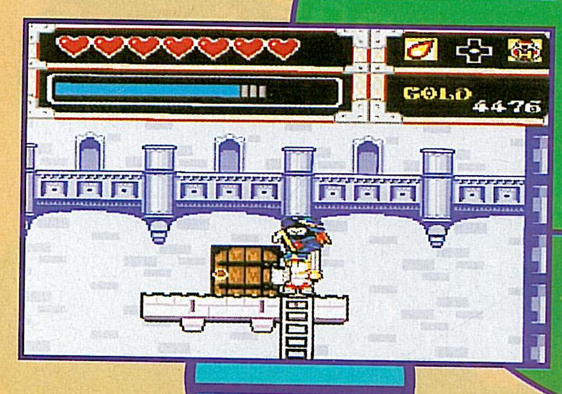
Sitúate a la derecha de la ciudad. En el interior, por un juego de cuerda te harán descender hasta otras y así podrás acceder a diferentes estancias del barco.

Sobre este, deberás liquidar a la fauna local y tomar cada puerta que se encuentra en lo alto de cada estancia.



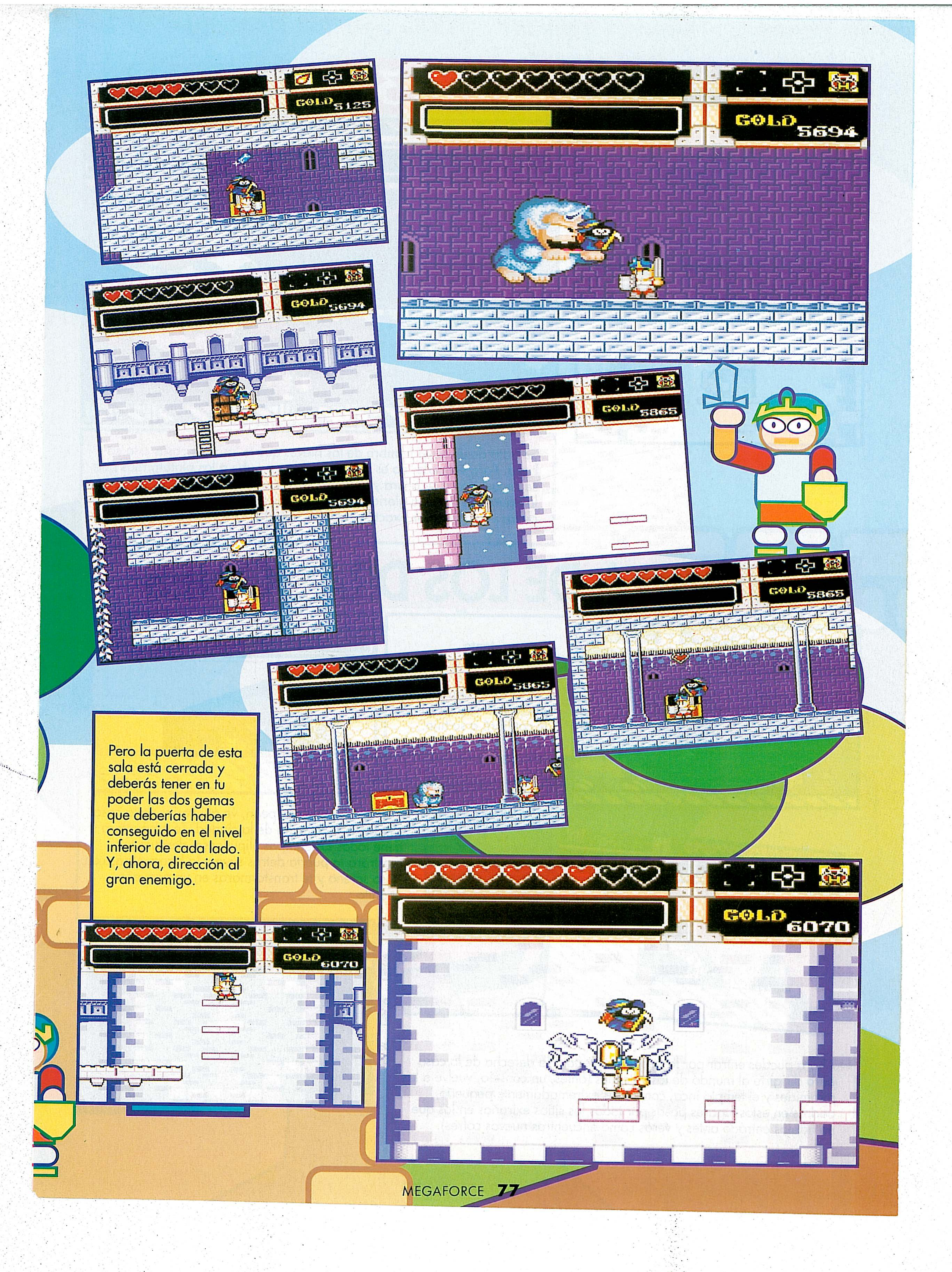




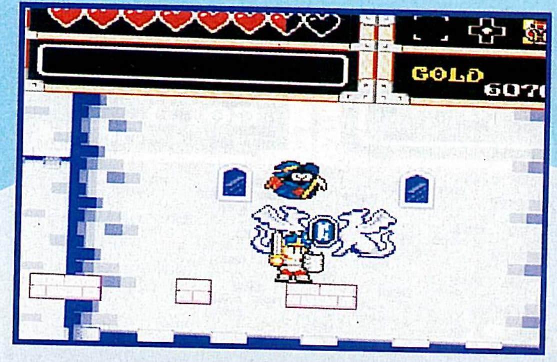


Detrás de las puertas (son cuatro) podrás conseguir diferentes gemas, armaduras, corazones... Trepa sobre una de las dos puertas centrales y accederas a la sala dónde se encuentra encerrado el enemigo de hielo.



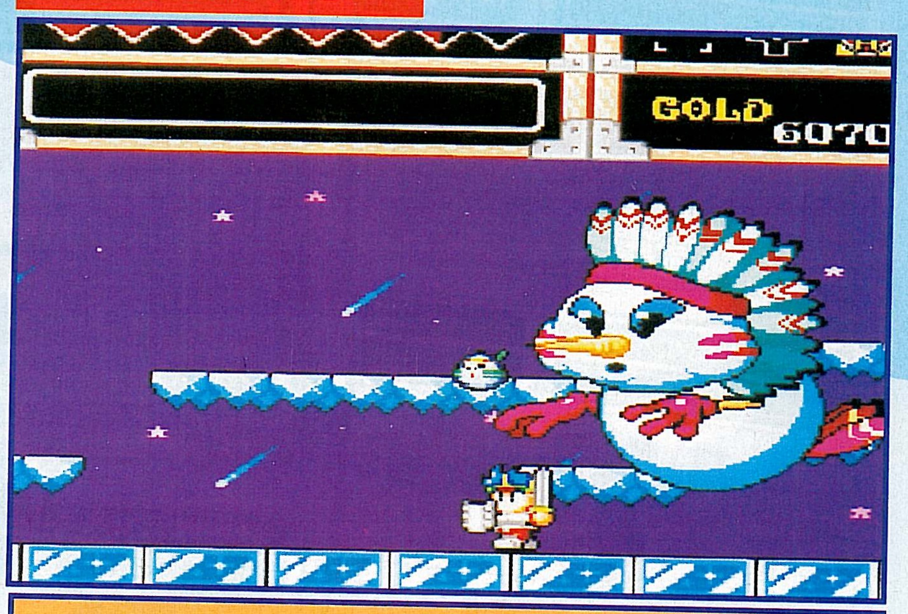


Pero la puerta de esta sala está cerrada y deberás tener en tu poder las dos gemas que deberías haber conseguido en el nivel inferior de cada lado. Y, ahora, dirección al gran enemigo.





BOSS 3



Se trata de un buen hombre de las nieves que te lanzará cosas a la cabeza. Para vencerle, no es mucho problema, sube a las plataformas que se encuentran a su altura y dale un buen número de golpes de espada en la figura... Y tu en la gloria, la fortuna y teletransportador para el mundo de los volcanes, mas exactamente, la ciudad de los dragones.

LA VILLA DE LOS DRAGONES

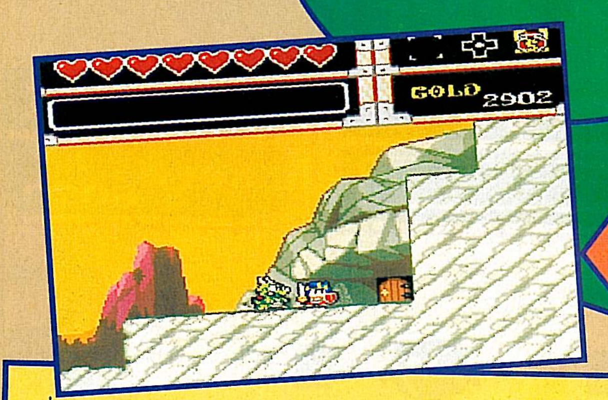


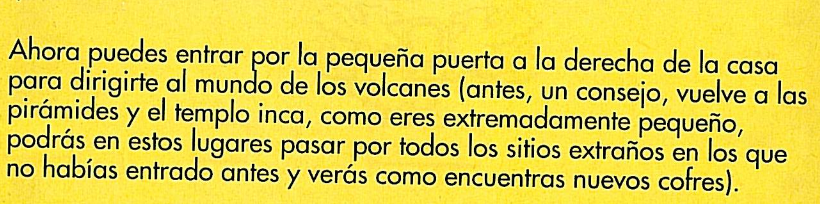
Compra tanto equipamiento como te lo permita tu dinero. Habla con el Gran Dragón abajo a la izquierda, que te confiará a su hijo.



Con tan curioso campeón, ve al interior de la casa, situada a la derecha de la ciudad. Te preguntará si tiene todos los equipos liliputiense, después te mostrará la puerta detrás suyo y la franquearás con paso sereno y te transformarás en un pequeño enanito.



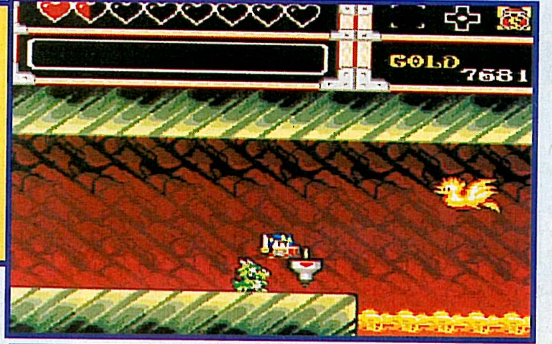


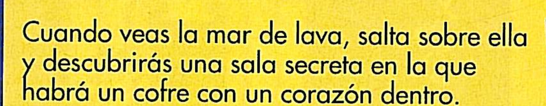


Ahora puedes entrar por la pequeña puerta a la derecha de la casa para dirigirte al mundo de los volcanes (antes, un consejo, vuelve a las pirámides y el templo inca, como eres extremadamente pequeño, podrás en estos lugares pasar por todos los sitios extraños en los que no habías entrado antes y verás como encuentras nuevos cofres).

EL MUNDO DE LOS VOLCANES

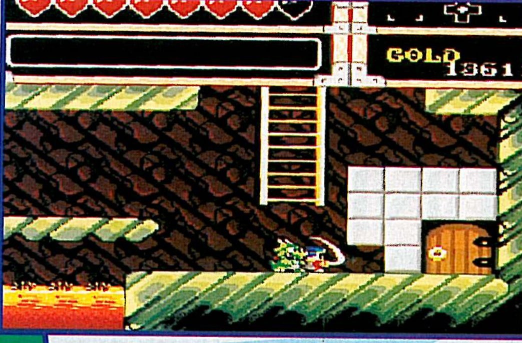
En el interior del volcán, déjate caer al fondo de los pozos, ve a la derecha, llegarás delante de un botón, salta y encima encontrarás en el extremo a la izquierda otro botón para apretar.



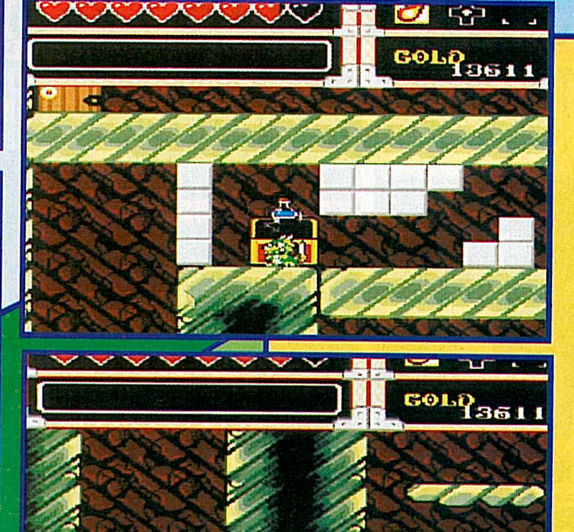


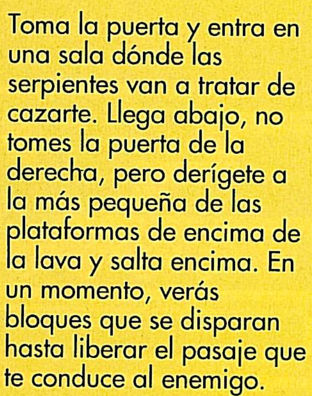
Cuando veas la mar de lava, salta sobre ella y descubrirás una sala secreta en la que habrá un cofre con un corazón dentro.







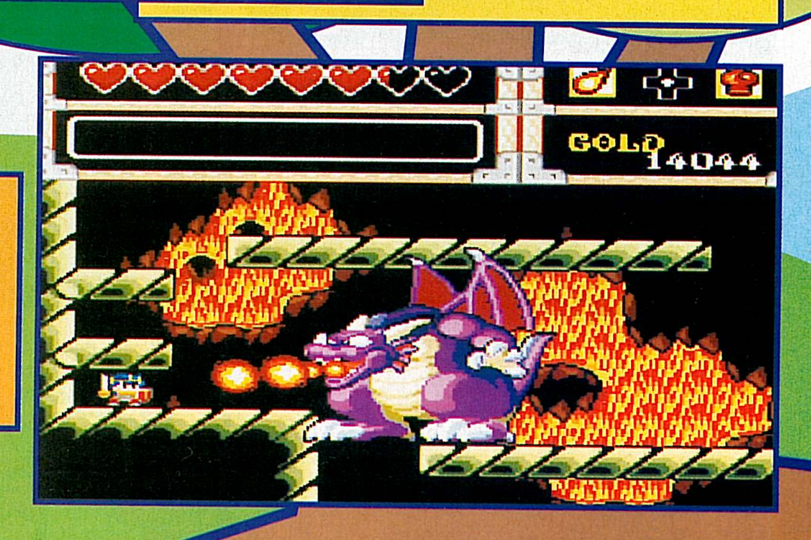




Toma la puerta y entra en una sala dónde las serpientes van a tratar de cazarte. Llega abajo, no tomes la puerta de la derecha, pero derígete a la más pequeña de las plataformas de encima de la lava y salta encima. En un momento, verás bloques que se disparan hasta liberar el pasaje que te conduce al enemigo.

BOSS 4

Se trata de un dragón gigante que te está esperando. Para destruirle, toma tu poción de poder y golpéale sin piedad. El no resistirá mucho tiempo este tratamiento de choc. Una vez sea vencido, vuelve a la ciudad de los dragones y enfrentate con el Gran Dragón.



LA CIUDAD DEL DRAGON





Habla con el gran dragón de la ciudad, que te explicará como y con que objeto puedes destruir la cosa sin nombre. Vuelve a ver al gran Dragón y el te dará la espada de los héroes. Ahora, dirígete al palacio de las nubes de la torre fortificada. Ve hacia la derecha y tras no muchos inconvenientes encontrarás el barco de las tinieblas.

EL CASTILLO DE LAS TINIEBLAS

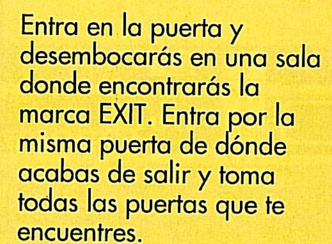


Entra en el barco, déjate caer en el segundo agujero, sube dos veces a la derecha a lo largo de las cuerdas, una vez a la izquierda y una vez a la derecha de la gran cadena.



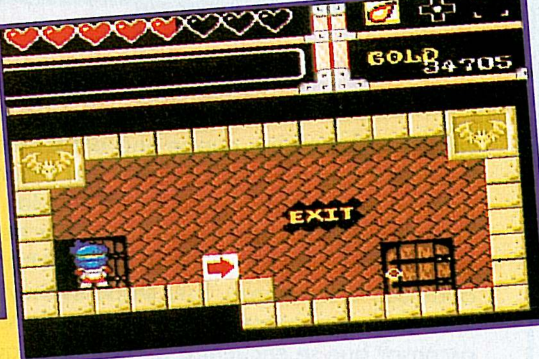


Desciende de lo alto de la cadena, toma el cofre y sube sobre el Skate Board. Este te permitirá propulsarte a una cuerda que sería inaccesible de otra manera. En el extremo de esta cuerda, encontrarás una sala que contiene otras cuerdas, que te permitirán conseguir varios objetos y corazones. Si te vas por la derecha llegarás a una puerta, en cuyo interior te espera un camino bastante complicado.

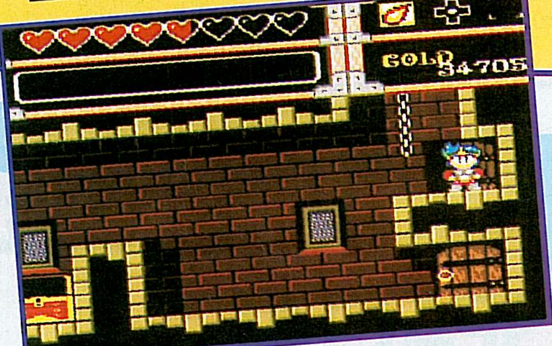


Entra en la puerta y desembocarás en una sala donde encontrarás la marca EXIT. Entra por la misma puerta de dónde acabas de salir y toma todas las puertas que te encuentres.





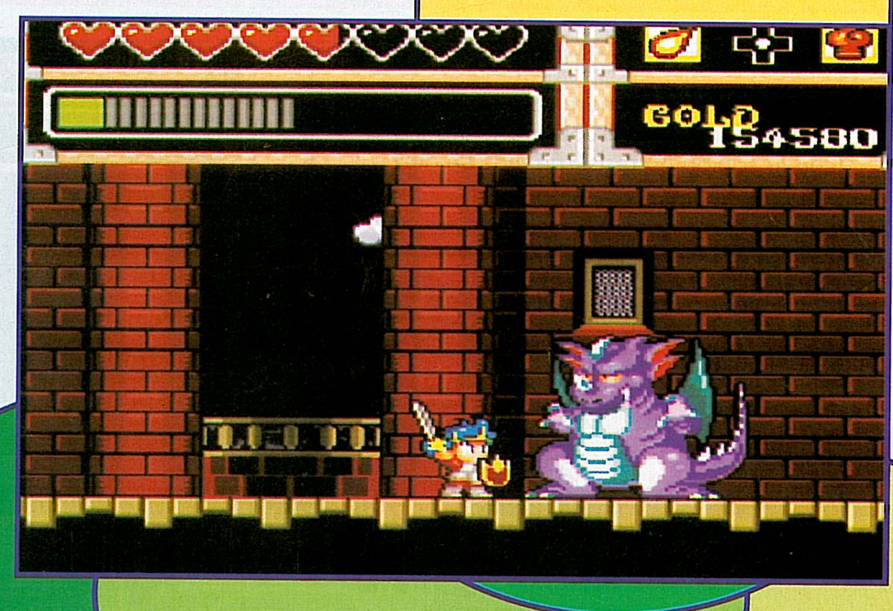




Toma la cuerda de la derecha, mata los dos esqueletos, sube a la derecha, mata el dragón que se encuentra allí y pasa por la puerta que aparece.



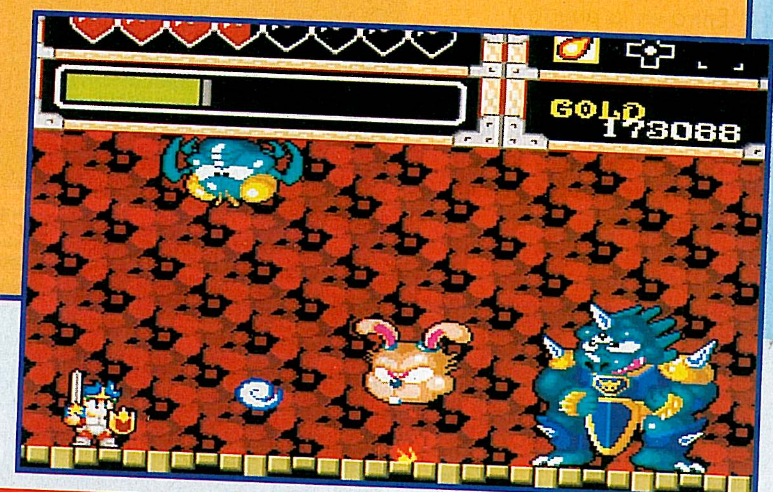




Caerás, automáticamente sobre una plataforma, salta sobre ella, que se encuentra enfrente de tí. Vuelve a la plataforma de salida y así hasta que llegues a lo alto (Es la nostalgia de Wonder Boy 2). Colócate en lo alto de la plataforma de la derecha y dos segundos después, comenzará a saltar vertiginosamente. En el momento en que te propulses al vacío, maniobra de tal manera que caigas sobre un pequeño muro. Cuando le toques, dispara y aparecerán dos plataformas. Comienza tu estrategia saltando sobre las dos plataformas alternativamente. Al llegar al comienzo de tu acción, salta sobre la cuerda que te conducirá a la puerta del enemigo de fin de nivel.

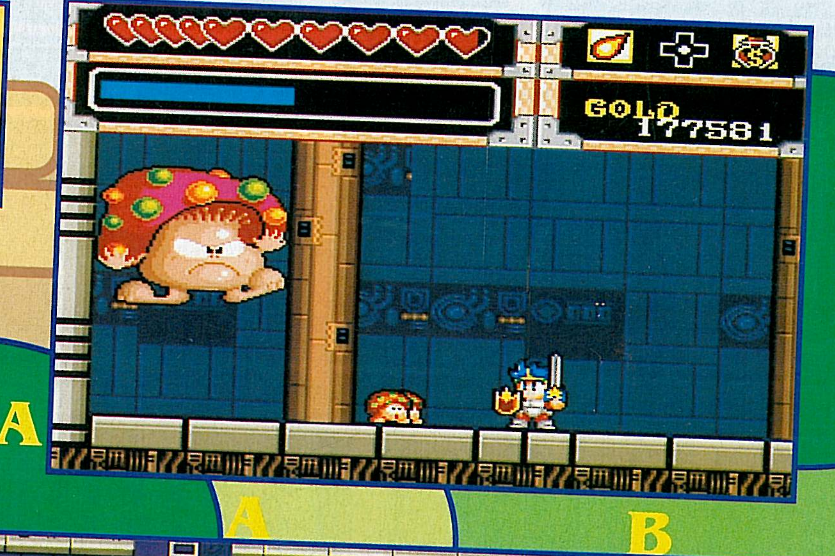
BOSS 5

Aquí te tendrás que enfrentar con tres enemigos, para ello utiliza tu poción de poder. Golpea sobre la cabeza del enemigo que se encuentre delante tuyo. Cuando caiga a tierra, aparecerá el segundo y el primero aprovechará para lanzarte bolas de fuego. Ten cuidado. Cuando hayas tirado por tierra al segundo, te enfrentarás al tercero y mientras tanto los otros dos te agredirán. Esta etapa es muy difícil. Cuando hayas conseguido vencerlos, busca un ascensor que se encuentra a la derecha que te conducirá a la base intersideral del monstruo sin nombre.



LA BASE ESPACIAL

Busca las puertas blindadas que encierran a los ancianos monstruos que debes matar (con tu equipo no resistirán más de diez segundos).

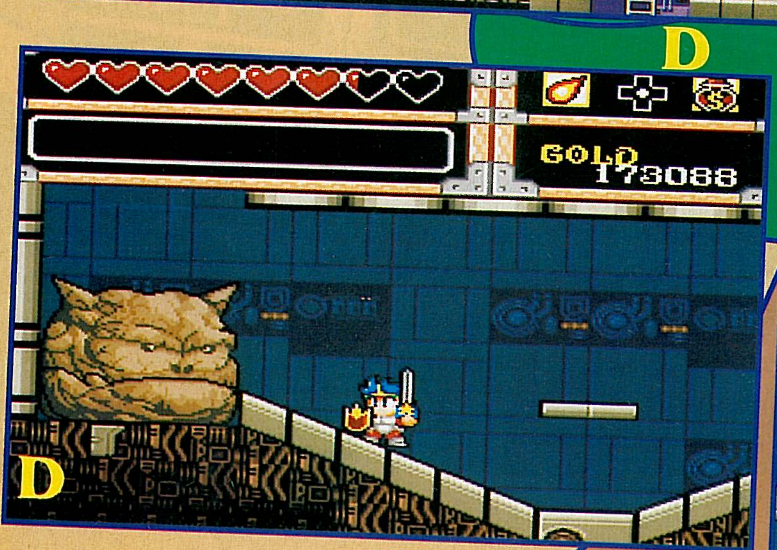


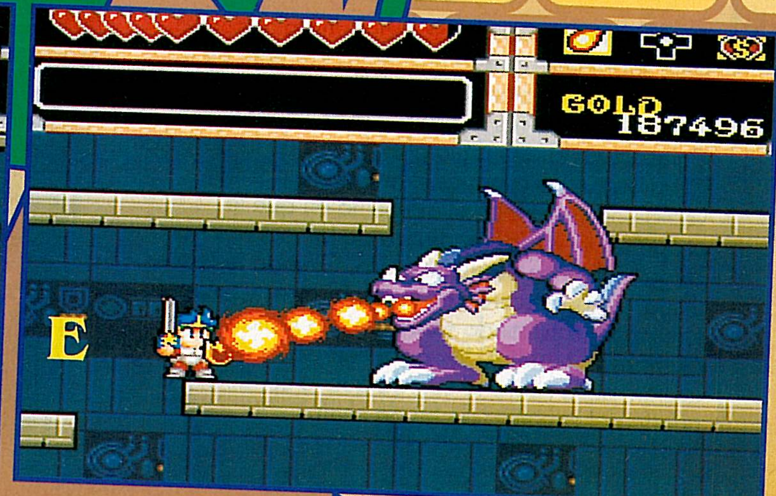
A

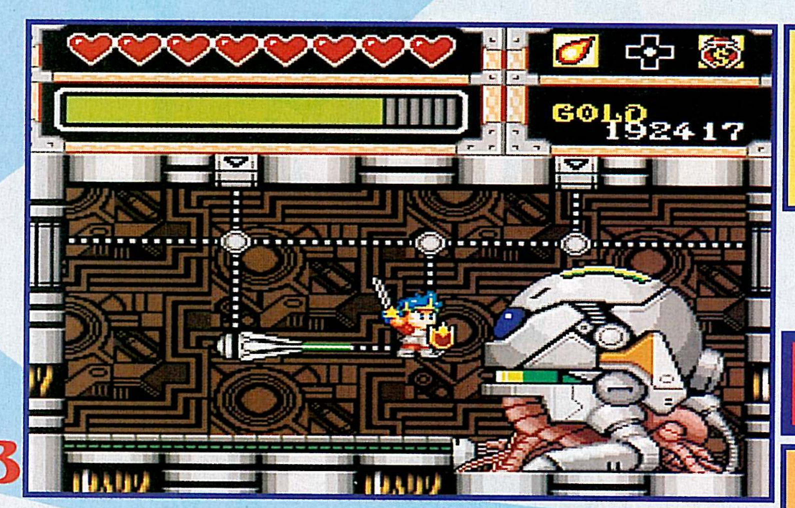
A

B

D

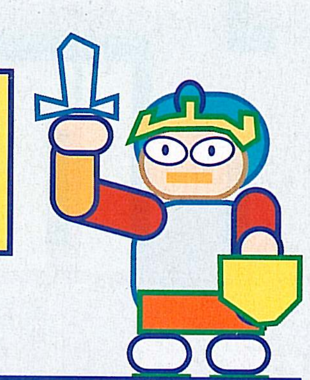




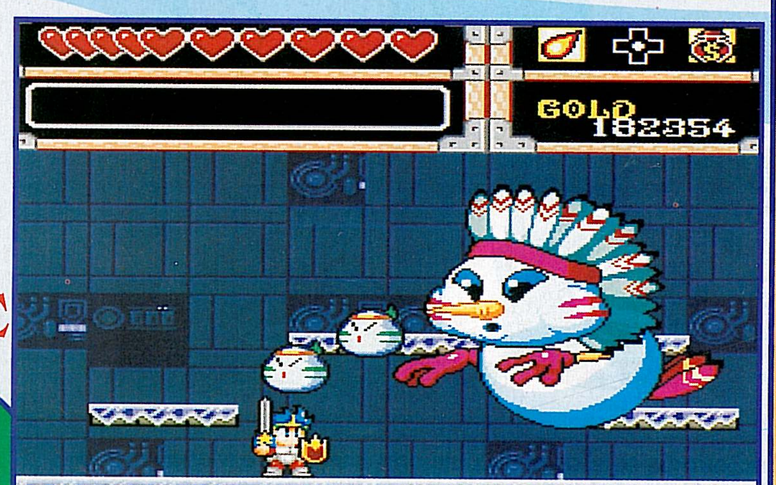


B

Tras vencer a estos montruos, trepa por la cadena central y entra en la sala del monstruo milenario.



ULTIMO BOSS



C

Hay dos formas. Al principio, está protegido por un caparazón, dale dos golpes de espada en el ojo, evitando los láser que salen de los cañones móviles. Su segunda apariencia es la misma que la primera pero sin caparazón. Golpéale con la espada en el ojo con otra poción de poder. Pero, ten cuidado por que esta vez no solamente te atacarán desde los cañones sino también de otros frentes. Necesitarás buenas dosis de reflejos para poder vencer a la bestia. Puede que sea el enemigo más duro que has tenido que destruir nunca. Buena suerte. Verás el placer que se siente al llegar al final del juego y comprobarás que las aventuras de Shion no han terminado aún.

C

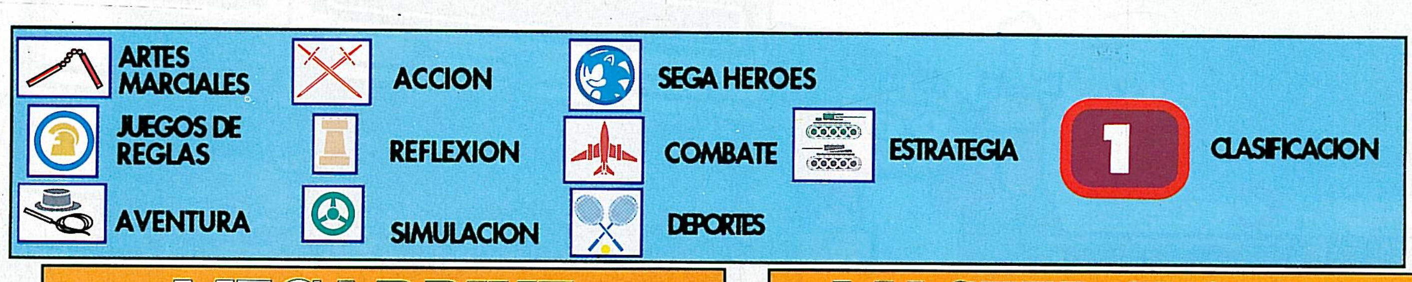
E

«ALEA JACTA EST»

HIT-PARADE

Aquí tienes las listas de los mejores juegos SEGA. Encontrarás en ella los diez mejores títulos para MegaDrive y MasterSystem, así como los cinco más populares para Game Gear. Anímate y participa en la creación de esta selección enviándonos una carta con los nombres de tus juegos preferidos, indicando si son para MegaDrive, Master System o Game Gear.

EDITORIAL PRIMAVERA - MEGAFORCE - C/ MIGUEL ANGEL, 1 DUPLICADO BAJO - 28010 MADRID





MEGADRIVE

1



KID CHAMALEON

2

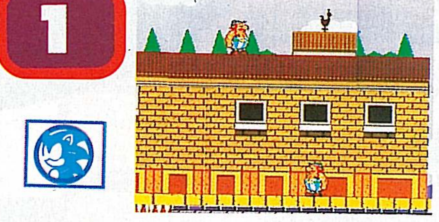




TURBO OUT RUN

MASTER SYSTEM

1



ASTERIX

2





SONIC

MEGADRIVE

3	ALISIA DRAGON
4	ITALIA 90
5	DONALD DUCK
6	PITFIGHTER
7	GALAXY FORCE II
8	DESERT STRIKE
9	PAPER BOY
10	GYNOUG
11	MOONWALKER
12	STRIDER
13	SHINOBI
14	DOUBLE DRAGON
15	PACMANIA

MASTER SYSTEM

3	WIMBLENDON
4	SAGALA (DARIUS II)
5	MICKEY MOUSE
6	DONALD DUCK
7	THE NINJA
8	TEDDY BOY
9	WORLD GRAND PRIX
10	WONDER BOY III

GAME GEAR

1	SONIC
2	DONALD DUCK
3	OUT RUN
4	CHESS MASTER
5	SHINOBI

En pausa En pausa En pausa

Toda la correspondencia deberá dirigirse a **Ed. Primavera, C/ Miguel Ángel 1 duplicado bajo 28010 Madrid** indicando en el sobre la sección en la se quiere participar.

EL TERMOMETRO

En "El Termómetro" aparecerán mes a mes los juegos que más te gustan. Para ello necesitamos que nos escribas una carta diciéndonos qué consola tienes y cuál es tu juego preferido.

MASTER SYSTEM

- Sonic
- Asterix
- Bonanza Bros
- Quackshot
- Castel of illusion
- Moonwalker
- Ghouls´n Ghosts
- Populous
- Joe Montana Football
- Pacmania

MEGADRIVE

- Sonic
- Fantasia
- Hellfire
- Quackshot
- Robocop
- Pit-Fighter
- Inmortal
- Kid Chameleon
- Toe Jam & Earl
- Shadow of the beast

GAME GEAR

- Sonic
- Shinobi
- Halley wars



TOP SECRET

Juego: **Asterix**
Sistema: **Master System**
Nombre: **Marcelo Villegas**
Ciudad: **Madrid**
Referencia: D18

Es la pantalla 1-1 y estás jugando con Asterix, hay un pozo subterráneo, cuando veas la plataforma con piedras encima que te conduce a la salida no rompas esas piedras, súbete encima de ellas y salta contra el muro que hay a la izquierda y encontraras un pasadizo en el que hay una vida y otros objetos.

Si has encontrado un buen truco para algún juego de tu Sega o simplemente sabes de qué forma se pueden conseguir más cantidad de puntos, vidas, etc. escríbenos.

SUPER AVISO

MEGAFORCE convoca su primer concurso de portadas. Si tienes alguna idea para nuestra portada coge ya tus herramientas de dibujo y mándanos cuanto antes tus obras de arte. En el próximo número aparecerán los primeros seleccionados y os diremos cuáles van a ser los premios. Ánimo.

Además, MEGAFORCE abre "La opinión del experto", un espacio donde publicaremos tus comentarios sobre los juegos del momento. Envíanos tu crítica (máximo 40 líneas, mínimo 30) y tu foto.

Cuestionario MEGAFORCE

Los 500 primeros tendrán un "pin" MEGAFORCE de regalo



Sonic quiere que MEGAFORCE sea cada vez mejor y para eso necesita que tú le digas cómo eres y qué te parece la revista. Responde rápido a estas preguntas y podrás ganar un fabuloso premio. Las primeras quinientas cartas recibirán un "pin" de MEGAFORCE gratis.

1.- Datos personales:
Apellidos:..
Nombre:...
Calle: ....
Número:...............................Piso:.........
Código Postal: ....
Población:...
Teléfono: ....
Profesión: ....Edad: ....

2.- ¿Eres suscriptor de MEGAFORCE?
SI NO POR QUÉ ....
....

3.- ¿Cómo conociste MEGAFORCE?
A través de un amigo
Por el anuncio de televisión
La vi en el kiosco
De otra forma (especifica cuál)..................
....

4.- ¿Compras otras revistas? ¿Cuáles?
MicroManía..............HobbyConsolas ....
SuperJuegos ....MegaOcio ....

5.- ¿Qué secciones te gustan más y cuáles menos?

	MAS	MENOS
Noticias	—	—
Mega Dosiers	—	—
Zapping	—	—
Previews	—	—
Mega Poster	—	—
Secretos del maestro Sega..	—	—
El tablón de Sonic	—	—
Correo de Sonic	—	—

6.- ¿Qué te parece el precio de MEGAFORCE?
Es barata Está bien Es cara

7.- ¿Crees que MEGAFORCE puede mejorarse en algo? ¿En qué?
Actualidad de los juegos
Profundidad de los comentarios
Redacción de los textos
Diseño de las páginas
Otro (especifica cuál)................................

8.- ¿Tienes alguna sugerencia para MEGAFORCE? ....
....
....
....

9.- ¿Qué tipo de SEGA tienes?
Master System
Mega Drive
Game Gear

10.- ¿Hace cuánto que compraste tu Sega (en meses)? ....

11.- ¿Cuántos juegos has comprado desde entonces? ....

12.- ¿Tienes otro ordenador? ¿Cuál?
Amiga
Atari ST
Nintendo (qué modelo).......................
Linx
PC:
8086 80286 80386 80486
CGA EGA VGA Mono Color
Disquete 5,25 3,5
Disco duro Capacidad ....Mb
Memoria...................Kb ....Mb
Tarjeta de sonido Modelo ....
Otros (especifica cuál)............................
....

Envía tu cuestionario, poniendo en el sobre "Cuestionario MegaForce", a:
Ed. Primavera, C/ Miguel Angel 1, duplicado bajo. 28010 Madrid
(No hace falta que cortes la revista, puedes enviar una fotocopia)



El Correo de Sonic

Hola consoleros, supongo que la mayoría de vosotros ya me conocéis, pero por si hay algún despistadillo que se ha incorporado a última hora, os diré que mi nombre es Sonic, el personaje más veloz de Sega. Si queréis que os ayude con algún juego o que os aclare alguna cuestión escribidme a:
MEGA FORCE/Correo de Sonic
C/ Villadomat, 271-273, entlo 2º, esc. dcha. - 08029 Barcelona
Un super veloz saludo y hasta el próximo número.

? *Quisiera hacerte unas preguntas, espero que tú me contestes pues también envié, no hace mucho, otras cartas a otras revistas "consoleras" y no he visto ninguna respuesta.*

1-¿Cuándo saldrá el CD-ROM para MegaDrive? ¿Cuánto valdrá? ¿Y los juegos?

2-Cuándo saldrá la segunda parte de tu juego (Sonic II).¿Saldrá para Game Gear? ¿Y cuándo lo tendremos para la Master System?

3-¿Es cierto que Sega tiene previsto lanzar en el futuro una nueva consola de 16 bits? ¿Cuándo estará?

4-El resto de las preguntas estan dedicadas a la Game Gear, de la cual soy un afortunado poseedor. ¿Saldrán los siguientes juegos para Game Gear: Shadow of the beast, Asterix, Kick off, Aliens 3 y Batman? ¿Cuándo aproximadamente?

5-Me gustaria saber las novedades de aquí a Navidad que saldrán para Game Gear.

6-¿Please, podrías decirme alguna cosilla del Sonic II?

7-¿Saldrá alguna versión nueva del Wonder Boy para Game Gear?

8-¿Y algún juego como "Transformers", "Bola de Dragón" o de los "Caballeros del Zodiaco"? ¿Y para M.S. o M.D.?

9-¿Tiene previsto Sega lanzar algún nuevo periferico para Game Gear? ¿Que tal es el juego de Spiderman?

Gracias por todo Sonic, muchos saludos a ti y a Megaforce (una super revista).

Joan Almorán
Alcoy, Alicante



Muchas preguntas me haces. Pero no te preocupes, te las voy a contestar todas.

1-El **CD-ROM** saldrá más o menos antes de Navidades y su precio será de unas 30.000 pesetas, desde luego es un precio fantástico para las posibilidades que tiene. Los juegos tendrán un precio aproximado de, atención, sólamente 8.800 ptas.

2-Mi segunda parte saldrá más o menos en navidades y claro que estará disponible en todas las versiones.

3-No, no tengo noticias de que se vaya a lanzar una nueva máquina de 16bit de Sega.



4-De la lista de juegos que me envías sólo saldrán para la **Game Gear** el **Kick Off**, que posiblemente cuando leas estas líneas ya esté a la venta, y **Batman 2** que saldrá después de este verano.

5-Las novedades que saldrán en las Navidades para la **Game Gear** son: **Sonic 2**, **Mickey Mouse 2** (ojo, no confundir con "Fantasia"), **Street of Rage** y **Lemmings**.

6-Lo siento, pero no puedo adelantarte nada.

7-Sí, va a aparecer la continuación del **Wonder Boy** y del **Dragons Drap**, para **Game Gear**.

9-Por ahora Sega no ha sacado nada nuevo para nuestra portátil, pero si sale, serás el primero en enterarte.

En cuanto al juego de **Spiderman**, todavía no ha salido la versión para la **Game Gear**. Pero ten un poco de paciencia.

Supongo que con esto estarás satisfecho por ahora. No dudes en mandarme más cartas sin tienes algún otro problemilla.

Mi nombre es Albert y tengo 12 años. Me gustaría saber el truco para pasar el 11º mundo de ALEX KID IN MIRACLE WORLD de la Master System II.

Albert Escola
La Pobla de Claramunt
Barcelona



Para terminar la pantalla número once, tienes que pasar por encima de las cajas del suelo en el orden que te indico:

Sol, olas, luna, estrella, sol, luna, olas, pez, estrella, pez.

Si lo recorres en este orden, te aparecerá una corona, recógela y habrás pasado la pantalla.



1-¿Van a salir el Kid Chamaleon y elJames Pond 2 para la Master?

2- ¿Saldrá el Sonic 2?

3-¿Qué juegos prefieres: el California Games o el Wonder Boy 3?

Jordi Garriga
Barcelona



1-Del Kid Chamaleon no tengo noticias de que vaya a salir para la Master.

2-Mi segunda versión para la Master saldrá las próximas Navidades.

3-Los dos juegos son buenos, pero si te gustan los juegos de deportes, te aconsejo el California Games por la variedad de pruebas originales que tiene, o si prefieres los arcades de plataformas no hay nada mejor que el Wonder Boy 3.



Me gustaría saber si hay alguna forma de pasar a niveles superiores o cambiar de forma física sin tener que derrotar jefes dragones en el juego Wonder Boy 3 de la Master System.

Ana Zaragoza
Madrid



Aquí tienes un truquejo para ese cartucho super consolero de la Master:

Para acceder a la última pantalla con casi todas las armas y corazones, introduce la clave siguiente: MGWH W3X TWMA DJL.

Seguro que nada más leer estas lineas ya estás enfrente de la pantalla para terminarte este apasionante juego.



1-. ¿Saldrá un adaptador de Megadrive para Master System?

2-Se oye por ahí que pronto saldrá el esperado Sonic 2. ¿Es verdad eso?

Bueno, gracias por todo.

Luis Ruiz
Torrelavega, Cantabria



Sobre la primera pregunta no saldrá ningún adaptador de **Megadrive** para **Master System**, si no, ¿de que serviría la **Megadrive** si existiese tal adaptador a la venta?.

En cuanto a la segunda pregunta, efectivamente va a salir una segunda parte estas navidades, o sea que, a armarse de paciencia que pronto me verás corretear otra vez por las pantallas de tu televisor.



¿Se venderá pronto la versión Master System del Street Fighter 1 o 2?

¿Cuándo?.

¿Tardará mucho el Champions of Europe para la Master? Gracias.

Guillem Gispert
Reus



Aún no hay noticias de que vaya a salir ese juego para la consola de 8bits.

En cuanto al Champions of Europe para la Master pronto podrás disfrutar de este futbolero cartucho.

Un super rápido saludo ymuchas gracias por tu carta.



Hola Sonic. Te escribo porque me he comprado la Megadrive europea y un amigo la MegaDrive japonesa, y por eso quiero preguntarte:

¿Son estas dos consolas compatibles?

¿Cuál es el mejor?

¿Crees que es conviente comprarse el convertidor para Master System y qué caracterís ticas tiene?

Muchas gracias.

Rafael Perez
Esplugas de llobregat



No te preocupes, los juegos para esos dos modelos de consola son compatibles ya que estas dos consolas son iguales, lo único que varia es el nombre.

Si tienes juegos de la Master , posiblemente quieras comprarte el convertidor para poder disfrutar de ellos.

Es un adaptador para colocar los cartuchos de 8 bits en la **Megadrive**. Al utilizar el convertidor, se activará el micropro cesador **Z80** que lleva la **MegaDrive** para contro lar el juego.



¿Cuándo llegará Sonic 2? ¿El Klax es mejor que el Tetris? ¿Saldrá el James Pond 2 ó el 1 para Master System? Las clasificaciones de los juegos.¿Son verdad?

Jordi Boada
Girona

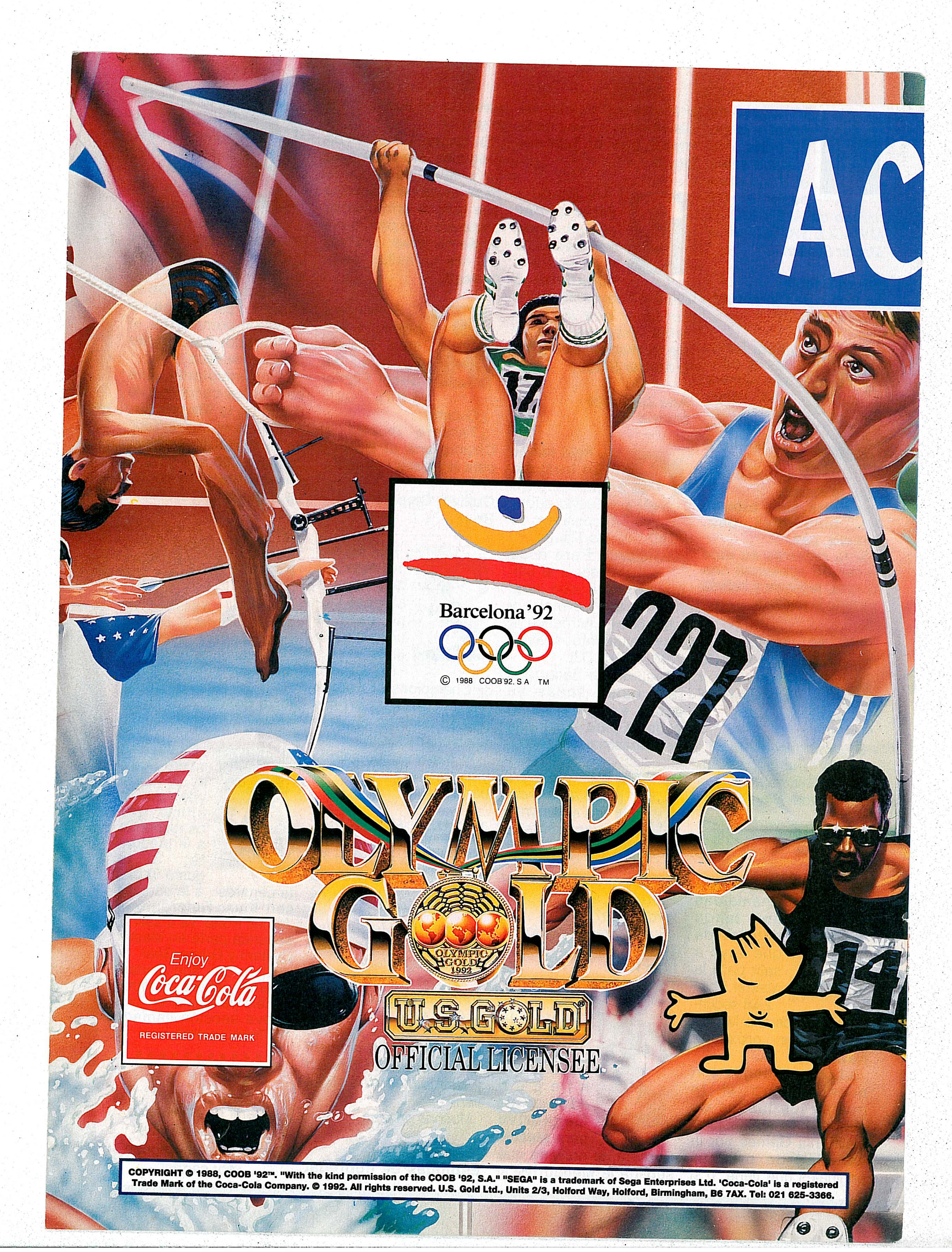


En navidad saldrá Sonic 2 (y esta vez es la última que os respondo a la pregunta). Si te gustó Tetris, te pegarás a la pantalla con Klax. Referente al James Pond, va a salir la segunda parte en Master System y Game Gear.

Claro que son ciertas. Además, ahora vosotros podéis participar en una nueva sección llamada "El Termómetro".

AVISO

A partir de ahora sólo se contestarán las preguntas que lleguen por carta.


AC
17
Barcelona'92
© 1988 COOB'92, S.A TM
227
OLYMPIC
GOLD
OLYMPIC GOLD 1992
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
Enjoy
Coca-Cola
REGISTERED TRADE MARK
14
COPYRIGHT © 1988, COOB '92™. "With the kind permission of the COOB '92, S.A." "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. 'Coca-Cola' is a registered Trade Mark of the Coca-Cola Company. © 1992. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625-3366.



LA AVENTURA MAS FASCINANTE
Walt Disney
LOS CLASICOS
los Rescatadores
En Cangurolandia
AHORA EN VIDEO
Walt Disney
LOS CLASICOS
los Rescatadores
En Cangurolandia
Por sólo
2.995
PTS.
¡LLEVATELOS A CASA PARA SIEMPRE!
DISPONIBLE POR TIEMPO
LIMITADO
Walt Disney
HOME VIDEO
© The Walt Disney Company.